



Université de Liège – Faculté d’architecture

# L’architecture et la ville dans l’œuvre de Christopher Nolan

Travail de fin d’études présenté par **Benoît ISTASSE**

En vue de l’obtention du grade de Master en Architecture

Préparé sous la direction de **M. Maurizio COHEN**

Année académique 2024 – 2025



## Remerciements

Je tiens tout d'abord à vivement remercier toutes les personnes qui m'ont suivi et soutenues lors de mes études et durant l'élaboration de ce mémoire de fin d'études.

Je souhaite adresser mes plus sincères remerciements à Monsieur Maurizio Cohen, mon promoteur, pour ses conseils et son intérêt pour le sujet de mon travail.

J'aimerais ensuite remercier l'Université de Liège et particulièrement la faculté d'architecture ainsi que le corps enseignant pour les connaissances acquises durant mon parcours universitaire.

Enfin, je remercie mes parents, Agnès Huybens et François Istasse, pour leur patience, leur soutien et leur temps, qui m'ont permis d'évoluer et d'arriver au bout de mon cursus.

# Abstract

Ce mémoire analyse comment Christopher Nolan utilise l'architecture et la ville pour construire ses récits en jouant à la fois sur l'espace et sur le temps. La méthode de recherche combine analyse cinématographique et approche architecturale en parcourant toute sa filmographie, de *Following* à *Oppenheimer*. Des lieux de tournage en extérieur aux décors construits en passant par la mise en scène, tout a été analysé afin de comprendre leur rôle dans la construction narrative du film.

Après une analyse générale de son œuvre et de la présence de l'architecture dans ses films, trois grands axes narratifs se distinguent : structurer la temporalité, traduire l'intériorité des personnages et donner à la ville un rôle actif dans l'intrigue. Ces axes, illustrés par des scènes précises, montrent que l'espace filmique n'est jamais neutre. Il est pensé dès l'écriture et intégré à la mise en scène comme un outil qui oriente la lecture de l'histoire et renforce son impact.

En se concentrant sur le *comment*, ce travail met en lumière des choix concrets de Nolan : sélection et conception de décors adaptés à la narration, exploitation de la scénographie pour manipuler la perception temporelle et utilisation de l'espace pour traduire des enjeux psychologiques ou urbains. L'architecture devient ainsi un langage narratif à part entière, au cœur de son cinéma.



# Utilisation de l'IA

Dans une époque où l'intelligence artificielle se développe à une vitesse fulgurante, son utilisation devient presque inéluctable. Ainsi, pour ce travail, je me suis servi de l'IA ChatGPT à plusieurs fins.

La première manière de l'utiliser a été pour le traitement de texte. En effet, beaucoup de mes sources et en particulier les livres que j'ai parcourus sur Christopher Nolan étaient pour la plupart très denses. L'IA m'a permis de plus facilement extraire les passages intéressants pour mon sujet et ainsi me concentrer sur les informations essentielles.

De plus, beaucoup de mes sources se trouvent être en anglais. Bien que mon niveau en anglais soit suffisant, particulièrement à la lecture, certains passages restent difficiles au vu du vocabulaire parfois très spécifique. Je me suis donc servi de l'IA pour traduire la plupart de mes informations en anglais afin de minimiser le risque de mauvaise compréhension.

Enfin, pour que mon travail soit le plus compréhensible pour tous, et agréable à lire, j'ai fait appel à l'IA pour certains passages afin de les reformuler de manière plus fluide et plus ordonnée. Elle m'a également aidé à éviter les répétitions et les tournures de phrases trop familières. Il s'agit ici d'un mémoire, il est donc impératif que le texte soit le plus clair et bien écrit possible.

# Table des matières

Introduction.....	9
Présentation de la problématique .....	10
Méthodologie.....	13
1 Christopher Nolan à travers sa filmographie .....	17
2 Etat de l’art : Cinéma, architecture et narrativité.....	31
3 Analyse de la production cinématographique : lieux, décors et tournages.....	39
3.1 Premiers récits et expérimentations spatiales (1998-2002).....	40
3.1.1 Following (1998).....	40
3.1.2 Memento (2000).....	42
3.1.3 Insomnia (2002) .....	44
3.2 Architectures spectaculaires et narration urbaine (2005-2012) .....	46
3.2.1 Batman Begins (2005) .....	46
3.2.2 Le prestige (2006) .....	48
3.2.3 The Dark Knight (2008).....	50
3.2.4 Inception (2010).....	52
3.2.5 The Dark Knight Rises (2012) .....	54
3.3 Mondes extrêmes et reconfiguration du réel (2014-2023).....	56
3.3.1 Interstellar (2014).....	56
3.3.2 Dunkerque (2017) .....	58
3.3.3 Tenet (2020).....	60
3.3.4 Oppenheimer (2023) .....	62
4 Journal de bord : l’espace narratif chez Nolan .....	65
4.1 L’architecture du temps : structurer la narration par l’espace .....	65
4.1.1 Le Freeport d’Oslo ( <i>Tenet</i> ) .....	66

4.1.2	La triple temporalité ( <i>Dunkerque</i> ).....	67
4.1.3	Les niveaux emboîtés ( <i>Inception</i> ) .....	68
4.1.4	Le Tesseract : le volume quadridimensionnel ( <i>Interstellar</i> ) .....	70
4.1.5	La station Cooper ( <i>Interstellar</i> ).....	71
4.1.6	Opéra à Kiev ( <i>Tenet</i> ) .....	72
4.1.7	Stalsk-12 ( <i>Tenet</i> ) .....	73
4.2	Architectures mentales et symboliques .....	74
4.2.1	Chambre d'hôtel ( <i>Memento</i> ).....	74
4.2.2	Le miroir ( <i>Memento</i> ) .....	76
4.2.3	Pont de Bir-Hakeim ( <i>Inception</i> ) .....	77
4.2.4	Laboratoire et salle de rêve ( <i>Inception</i> ).....	78
4.2.5	L'ascenseur à souvenir ( <i>Inception</i> ) .....	79
4.2.6	Appartement de Cobb en rêve ( <i>Inception</i> ) .....	80
4.2.7	Les appartements volés ( <i>Following</i> ).....	81
4.2.8	Atelier de Tesla ( <i>Le Prestige</i> ).....	82
4.2.9	Le théâtre ( <i>Le Prestige</i> ) .....	83
4.3	Villes narratives : la cité comme intrigue.....	84
4.3.1	Anchorage ( <i>Insomnia</i> ) .....	84
4.3.2	La ville repliée ( <i>Inception</i> ) .....	86
4.3.3	Poursuite sur Lower Wacker Drive ( <i>The Dark Knight</i> ) .....	87
4.3.4	Tour de Mumbai ( <i>Tenet</i> ).....	88
4.3.5	Le tribunal ( <i>The Dark Knight Rises</i> ) .....	89
4.3.6	Destruction des ponts de Gotham ( <i>The Dark Knight Rises</i> ).....	90
4.3.7	Evolution de Gotham ( <i>Trilogie : The Dark Knight</i> ).....	91
4.3.8	Les limbes ( <i>Inception</i> ) .....	94
	Conclusion.....	96
	Bibliographie .....	99

Filmographie .....	99
Ouvrages.....	100
Articles en ligne.....	101
Emission de radio .....	102
Table des illustrations .....	103

# Introduction

Depuis mon plus jeune âge, je suis attiré par le monde du cinéma, que ce soit pour aller voir les films sur grand écran ou m'intéresser à la vie des acteurs, actrices et réalisateurs. Ce monde fait rêver et offre une multitude de possibilités tant au niveau créatif que narratif. Enfant, je rêvais d'un jour faire partie de ce milieu, d'y travailler en tant qu'acteur ou participer à la construction des décors. En grandissant, j'ai pris conscience que peu importe le film, l'architecture y était présente, tantôt sous forme de simple décor, tantôt comme élément central du film. J'ai donc décidé d'entreprendre des études d'architecture, qui sont, à mon sens, la meilleure manière de lier mes deux passions : le cinéma et la construction. Je trouve cependant intéressant de se pencher sur les liens qui unissent les deux disciplines et c'est la raison pour laquelle j'ai décidé de faire mon mémoire sur ces sujets.

Le cinéma et l'architecture sont deux arts intimement liés qui communiquent et existent au travers l'un de l'autre. Comme l'explique Clotilde Simond dans son ouvrage *Cinéma et architecture, La relève de l'art* : « Les rapports du cinéma et de l'architecture au regard de l'histoire de l'art peuvent être résumés de la manière suivante. Mixtes d'arts et de non-art, le cinéma et l'architecture viennent représenter les enjeux du monde moderne non sans du même coup, faire trembler la répartition des arts et l'idéalisme qui l'anime. »<sup>1</sup>. On comprend dès lors que le cinéma et l'architecture, parce qu'ils allient art et utilité, expriment les enjeux du monde moderne tout en bouleversant les frontières établies entre les arts.

Si dans beaucoup de films le décor ne fait office que de fond et de marquage temporel pour l'histoire, certains cinéastes utilisent l'architecture avec beaucoup plus de sensibilité et d'intérêt, que ce soit à des fins narratives ou pour marquer les esprits. Parmi ces réalisateurs, on retrouve Fritz Lang, dans l'incontournable *Metropolis*, Wes Anderson, qui travaille l'art du plan à la perfection dans *The Grand Budapest Hotel* ou encore Ridley Scott et son décor dystopique emblématique dans *Blade Runner*.

---

<sup>1</sup> SIMOND, C. (2009). *Cinéma et architecture. La relève de l'art*. Aléas. p.13.

Cependant, pour moi, le réalisateur qui traverse le mieux toutes les disciplines de l'architecture et qui les parcourt dans une grande partie de ses films, n'est autre que mon réalisateur favori, Christopher Nolan. Cinéaste emblématique du 21<sup>ème</sup> siècle, il ne cache pas son intérêt pour l'architecture et déclare lui-même dans une interview de Olivier Joyard : « Les rêves sont des architectures car ils créent des mondes et des espaces. Si je n'avais pas été cinéaste, j'aurais été architecte »<sup>2</sup>. Ses thèmes de prédilection sont l'étude du temps et de l'espace, la psyché humaine, l'illusion et le double ou encore la vengeance. Tous ces sujets sont abordés avec une grande sensibilité et mis en contexte grâce à un décor parfaitement mis en place. Il m'est donc paru évident de faire mon mémoire sur ce réalisateur et le travail abordera ces différents sujets avec un regard centré sur le décor architectural.

## Présentation de la problématique

Avant toute chose, il est important de contextualiser l'étude qui va suivre, car si l'architecture est bien présente dans les films, elle s'exprime sous forme de décor au cinéma. Dès lors, on peut se poser la question de « Qu'est-ce qu'un décor au cinéma ? ».

Le rôle du décor dans le cinéma permet de donner un contexte à la scène qui est en train de se dérouler. Dans un texte paru dans la revue *Séquences* datant de 1956<sup>3</sup>, le décor est approché selon ses propriétés spécifiques et explique quelles différentes sortes de décor existe. Ils sont répartis en trois grandes catégories. Les explications se basent évidemment sur les techniques existantes à cette époque-là et l'article témoigne d'un effet rétro dans ses exemples. La 1<sup>ère</sup> catégorie est le décor intérieur de studio, qui est défini comme étant celui qui est le plus fréquemment utilisé. Il s'agit des décors fictifs, construits de toute pièce en intérieur. Ils sont dans certains cas utilisés sur des plateaux mobiles ou fixes, suivant les besoins du tournage. La seconde catégorie est le décor extérieur de studio. Cette catégorie est très similaire à la

---

<sup>2</sup> Interview de Christopher Nolan par Olivier Joyard rapportée dans la revue « Les Inrockuptibles », le 27 Juillet 2010

<sup>3</sup> COMMISSION DES CINE-CLUBS DU CENTRE CATHOLIQUE DU CINEMA DE MONTREAL. (1956, Février). *Séquences*, (3), p.10-13. <https://www.erudit.org/fr/revues/sequences/1956-n3-sequences1150033/feuilleter/#page/n1/mode/2up>

précédente mais permet de mieux faire ressentir les éléments extérieurs. Des façades ou encore des jardins sont reconstitués, le tout dans l'enceinte extérieure des studios, ce qui facilite le tournage car le matériel est déjà sur place. Il est aussi plus économique que la troisième catégorie, le décor extérieur réel, qui ne demande aucun ou très peu de décors fabriqués. Déjà au moment de la rédaction de cet article en 1956, l'auteur soulève que les cinéastes tentent de « redécouvrir les qualités cinématographiques de la rue »<sup>4</sup>, ce qui montre que le décor extérieur était prometteur, comme nous pouvons aujourd'hui le constater.

Toujours dans la revue *Séquences*<sup>5</sup>, le décor est, cette fois, définit selon les différents rôles qu'il peut avoir, à savoir une reconstitution de la réalité dans un contexte d'ambiance intérieure, une atmosphère dans le contexte de l'ambiance extérieure et le rôle des objets dans la création de cette atmosphère. Ce texte souligne l'importance de la retranscription fidèle que doit être le décor car s'il ne l'est pas, le spectateur se perd et ne plonge pas dans la représentation cinématographique. De plus, le souci du détail est primordial. La notion de « film d'atmosphère » est citée comme exemple pour les films qui ont la bonne intention, le bon rythme et où les personnages évoluent dans le juste milieu. La lumière joue également un rôle important et peut mettre en valeur les décors pour accentuer certains sentiments via l'atmosphère. Le décor agit donc indirectement sur l'intrigue, car c'est en lui qu'elle se développe et c'est en travaillant le décor le plus justement possible que la meilleure interprétation peut voir le jour. Enfin les objets, dans certains cas peuvent avoir une influence sur l'ambiance intérieure en fonction de leur exposition à la lumière, et, de ce fait, impactent directement les personnages et l'action qui se déroule tout en modifiant l'accent dramatique de celle-ci.

Enfin, Jean-Pierre Berthomé, critique cinématographique et historien du cinéma français, catégorise et définit six fonctions de décors dans son ouvrage *Le décor de film – De D.W. Griffith à Bong Joon-ho* datant de 2023. Il souligne le fait que plusieurs fonctions s'entrecroisent et se cumulent dans chaque film. Ainsi, on retrouve en premier lieu « le décor dénotatif » qui positionne l'action dans un espace et dans le temps. C'est la première fonction qu'un décor peut donner et on la retrouve dans la majorité des films. En second vient « le décor

---

<sup>4</sup> COMMISSION DES CINE-CLUBS DU CENTRE CATHOLIQUE DU CINEMA DE MONTREAL. (1956, Février). *Séquences*, (3), p.11. <https://www.erudit.org/fr/revues/sequences/1956-n3-sequences1150033/feuilleter/#page/n1/mode/2up>

<sup>5</sup> Idem, p. 4-6.

facilitateur de la mise en scène », qui comme son nom l'indique est conçu pour faciliter les mouvements de caméra, les placements des personnages ou encore l'organisation des scènes. Il est pensé en fonction de la mise en scène et de la dynamique des actions prévues par le réalisateur. Ce décor permet également au spectateur de mieux comprendre l'espace en facilitant sa lisibilité. Le troisième type de décor est « le décor expressif » qui permet de transmettre un état psychologique ou encore une émotion. Il se démarque par rapport aux deux fonctions précédentes car il amène un côté introspectif au spectateur et participe directement à l'ambiance même du film. « Le décor métamorphique » symbolise un concept, une idée abstraite, ou une thématique forte du film. Il dépasse sa fonction réaliste pour devenir une représentation visuelle d'un message narratif. On peut décider de l'ignorer sans que cela ait un impact sur la lecture du film mais si on les reconnaît, alors le film gagne en sens. Vient ensuite « le décor spectacle » qui existe et fonctionne de manière à impressionner le spectateur. Monumental ou extravagant, il sert de cadre à des scènes visuellement marquantes. Ce type de décors était beaucoup utilisé dans les années septante, mais le spectateur s'est habitué au caractère stupéfiant de celui-ci avec le temps et les blockbusters. Aujourd'hui on le retrouve principalement dans les comédies musicales. Pour finir, « le décor acteur » qui fait partie intégrante de l'intrigue, il ne se limite pas à donner un contexte ou un lieu mais interagit directement ou non avec l'histoire et les personnages » (Berthomé, 2023).

La typologie des décors proposée par Berthomé permet d'identifier différentes fonctions que peut prendre un espace à l'image, entre ancrage réaliste, évocation symbolique ou fragmentation narrative. Mais ces classifications restent souvent limitées à des lectures ponctuelles du décor, comme s'il ne faisait qu'accompagner l'action ou la souligner. Or, chez un cinéaste comme Christopher Nolan, l'espace dépasse largement ce rôle illustratif. Le décor devient un moteur, une structure, parfois même un enjeu du récit. Il organise la perception, conditionne les trajectoires, perturbe ou intensifie la temporalité. On ne peut alors plus parler simplement de « décor », mais d'un usage architectural de l'espace, pensé comme dispositif narratif à part entière.

C'est à partir de ce constat que j'en viens à me poser la question, qui fait office de problématique à ce travail : « **Comment Christopher Nolan mobilise-t-il l'architecture et la ville pour construire une narration à la fois spatiale et temporelle ?** ».



## Méthodologie

Le choix d'un sujet tel quel le cinéma pour mon mémoire réside dans l'intérêt que l'architecture a pour le cinéma et le cinéma a pour l'architecture. Les deux sujets s'entrecroisent et coexistent dans la conception des projets mais aussi dans la façon dont les décors sont utilisés et mis en valeur. Christopher Nolan, réalisateur emblématique de ces vingt dernières années construit ses films comme il produirait un projet. L'étudier et comprendre comment la magie finit par opérer et nous offrir un projet spectaculaire est un sujet qui selon moi est passionnant. Cette étude demande une rigueur et une méthodologie de travail précise afin d'aborder les multiples points d'accroche qui définissent la question de recherche. Le travail se divise en quatre grands chapitres qui suivent une méthodologie claire afin de développer progressivement la question de la narration au travers de l'architecture dans les films de Nolan. Ainsi, le travail commence par une biographie de Nolan, suivit d'un état de l'art reprenant certaines lectures scientifiques sur les liens entre le cinéma, l'architecture et la narration. Après cela, un chapitre comportant une préanalyse de chaque film visant à déterminer quels films et scènes sont les plus pertinents à analyser. Enfin le dernier chapitre, sous forme de journal de bord, se divisant en trois sous-chapitres qui analysent, par thématique, des scènes qui illustrent la question de recherche.

Pour commencer, le premier chapitre vise une recherche détaillée de la vie de Christopher Nolan. Ce chapitre se construit sous forme de biographie au travers de ses douze long-métrages, en commençant par *Following* et terminant par *Oppenheimer*. *Doodlebug*, un court métrage datant de 1997, considéré comme sa première réalisation notable, ne fera donc pas partie du développement. Ce chapitre se base sur de nombreux ouvrages sur sa vie et sa manière de penser. Ainsi, des livres biographiques mais aussi plus axés sur sa philosophie sont parcourus. Ce chapitre est essentiel pour permettre au lecteur de comprendre qui est Nolan et comment il fonctionne en tant qu'être humain, artiste et penseur. Pour commencer à pouvoir analyser l'architecture présente dans ses films, il est primordial de comprendre le réalisateur dans son ensemble et ce, avec une vision élargie de son œuvre. Ce chapitre permet également une préanalyse de ses différents films, mais axé sur son parcours, on ne parle donc ici, ni de synopsis, ni d'architecture.

Après ce chapitre biographie, vient le second chapitre, intitulé « Etat de l'art : Cinéma, architecture et narrativité », qui fait abstraction de Christopher Nolan. Il vise avant tout à élargir la façon de concevoir et ressentir un espace, ainsi que de parcourir les différents liens préétablis entre le cinéma et l'architecture, d'un point de vue narratif. En effet, la question de ce travail vise avant tout à comprendre comment le décor architectural peut devenir un élément narratif dans un film et pour cela, il faut s'ouvrir à des lectures plus scientifiques sur le sujet. Ainsi, dans ce chapitre on retrouve des lectures de Paul Ricoeur ou Sophia Psarra qui mettent en lumière les liens entre l'architecture et le récit, qui permet de mieux comprendre comment l'architecture structure par moment la perception de l'espace ou encore les parallèles entre le récit qui configure le temps tout comme l'architecture qui configure l'espace. Ce chapitre est donc purement informatif sur ce qui existe sur les liens entre l'architecture et le cinéma de manière vaste afin de construire une base solide pour l'analyse scène par scène.

Le troisième chapitre vise à préanalyser les douze films de Nolan sur base de livres existants et d'en extraire toutes les informations importantes en rapport avec l'architecture. En effet, si le chapitre biographique introduisait vaguement les films, ici, on y rentre directement de manière plus détaillée. Un court synopsis introduit chaque fiche afin de mettre le lecteur dans le film. Ensuite, les éléments architecturaux majeurs sont déjà extraits afin de plonger directement dans le vif du sujet sans pour autant s'intéresser davantage à l'aspect narratif de ceux-ci. Ce chapitre vise à déterminer quels films et plus particulièrement quelles scènes ou quels décors feront l'objet d'une analyse plus poussée dans les chapitres suivants du travail. C'est durant cette étape que tous les films sont visionnés une première fois, pour s'imprégner au maximum des différents univers et de dénicher les scènes les plus parlantes pour pouvoir répondre à la question de recherche.

Une fois ces trois premiers chapitres terminés et toutes les notions en rapport avec l'architecture et la narrativité bien en tête, la deuxième partie du travail peut commencer. Cette seconde et dernière partie du travail se construit sous forme de journal de bord et se divise en trois sous-chapitres distincts. Ces sous-chapitres se basent sur les différents sujets de prédilection de Nolan et entrecroisent plusieurs scènes de plusieurs films différents afin de mieux illustrer la recherche. Ainsi, le premier chapitre, porte sur le temps. S'intéressant au principal sujet dans les films de Nolan, ce chapitre vise à montrer comment l'espace chez Nolan n'est pas un cadre neutre, mais une matrice narrative dans laquelle le temps s'organise, se déforme ou s'inverse. Afin de développer et d'illustrer ce chapitre, les films utilisés et analysés seront *Inception*,

*Interstellar*, *Dunkерque* et *Tenet*. Ensuite, le second chapitre porte sur l'architecture mentale et symbolique et parcourt le fait que les décors chez Nolan incarnent toujours une intériorité, ils sont les reflets d'un état psychique, d'un désir ou d'un trauma. L'architecture ici est donc un reflet du mental d'un personnage ou de l'intrigue. Les films utilisés pour ce chapitre sont *Following*, *Memento*, *Le Prestige* et *Inception*. Enfin, le dernier chapitre porte sur la ville en tant que personnage à part entière. En effet, chez Nolan la ville n'est jamais un simple décor, elle évolue, elle agit et elle résiste. Les films parcourus pour ce chapitre sont *Insomnia*, *Inception*, tous les films de la trilogie *The Dark Knight* et *Tenet*.



Figure 1 : Portrait de Christopher Nolan, ©Magnus Nolan, sur time.com

# 1 Christopher Nolan à travers sa filmographie

Parler de Christopher Nolan, c'est retracer l'ascension d'un réalisateur qui a su imposer sa vision en passant des tournages confidentiels aux plus grands plateaux hollywoodiens. Ses débuts, marqués par des moyens limités, lui apprennent à transformer les contraintes en atouts et à développer une manière de filmer précise, économe et efficace. Chaque nouveau projet élargit son ambition : d'histoires intimes et resserrées, il passe à des récits spectaculaires, sans jamais perdre le contrôle sur la construction de ses intrigues. Fidèle à un cercle de collaborateurs réguliers, tout en restant ouvert à de nouvelles rencontres, il façonne une identité visuelle et narrative nourrie par des influences variées, allant du cinéma britannique aux grandes fresques américaines, en passant par la littérature et les arts visuels. Ce cheminement, fait de choix artistiques assumés et de partenariats solides, éclaire la manière dont s'est construite une œuvre cohérente et immédiatement reconnaissable.

Christopher Nolan naît en juillet 1970 à Westminster, Londres. Son père est britannique, sa mère américaine. Il passe l'école en Angleterre, mais file presque chaque été près de Chicago, dans la famille maternelle. Deux mondes qui ne se ressemblent pas et qui, très tôt, nourrissent sa façon de penser : la discipline des institutions britanniques d'un côté, une certaine liberté intellectuelle de l'autre (Gérardin, 2021 ; Nathan, 2022). Sa mère imagine pour lui un parcours en architecture. Lui choisit plutôt la littérature anglaise, à l'University College de Londres. L'UCL dispose à l'époque d'un matériel rare comme une caméra 16 mm et une table de montage Steenbeck. De quoi lancer l'Union Film Society, un petit groupe qui devient vite un vrai atelier. Avec son frère Jonathan et Emma Thomas qui sera à la fois son épouse et sa productrice, il tourne ses premiers courts-métrages le week-end, souvent avec du matériel emprunté, puis les projette à l'UCL pour financer les projets suivants (Gérardin, 2021 ; Joy, 2020). *Doodlebug* (1997) reste le plus connu de cette période. L'année suivante, ils franchissent un cap avec *Following*, un long-métrage autoproduit où apparaissent déjà plusieurs thèmes et partis pris visuels qui reviendront dans sa carrière (Joy, 2020 ; Nathan, 2022).

Tourné avec très peu de moyens, *Following* se fait à Londres pour à peine 3 000 livres sterling. Nolan n'a pas permis de tournage : il filme dans la rue, caméra empruntée à l'épaule. Les acteurs sont des proches, venus avec leurs propres vêtements. Ce système D impose ses limites, mais Nolan en tire parti. Le noir et blanc, choisi aussi pour réduire les coûts, lui permet d'obtenir un contraste marqué, presque expressionniste (Nathan, 2022 ; Gérardin, 2021). L'ombre et la lumière y rappellent les codes du film noir, qu'il actualise à sa façon. Les rues étroites, la fragmentation du récit, les personnages à double face composent une atmosphère de surveillance constante. Hitchcock n'est pas loin, dans l'usage du point de vue subjectif et dans le goût pour le voyeurisme. Le montage non linéaire traduit déjà son intérêt pour les récits éclatés et pour une perception du temps qui varie selon le regard (Joy, 2020 ; Mooney, 2018). Repéré dans plusieurs festivals aux États-Unis, le film attire l'attention de la critique. Cette première reconnaissance convainc Nolan de tenter sa chance à Los Angeles. Il part avec son frère Jonathan, et leurs discussions posent les bases de ce qui deviendra *Memento*, leur premier vrai projet commun pour Hollywood (Gérardin, 2021 ; Mooney, 2018 ; Joy, 2020).

Avec *Memento*, Nolan change de dimension. Après l'expérience artisanale de *Following*, il se retrouve à diriger un projet d'environ quatre millions de dollars. Le chemin n'est pourtant pas simple : les financements tardent, et c'est Emma Thomas, sa compagne et productrice, qui parvient à convaincre Aaron Ryder et la société Newmarket Films de s'engager (Nathan, 2022). Nolan garde en mémoire ce passage comme l'un des plus marquants de sa carrière, tant l'écart entre les deux productions est grand. Le film repose sur un principe narratif singulier : une seule intrigue, racontée en deux flux. Les séquences en noir et blanc avancent dans le temps, celles en couleur remontent à rebours. Les deux lignes finissent par se croiser, livrant la clé de l'histoire. Ce dispositif place le spectateur dans le même brouillard que Leonard, le personnage principal. On y sent l'attrait de Nolan pour la perception du temps, et en filigrane, l'ombre de Borges (Goh, 2022 ; Gérardin, 2021). À sa sortie, la critique américaine s'enthousiasme et rapproche le film de titres devenus cultes à la fin des années 1990, comme *Fight Club* de David Fincher ou *The Usual Suspects* de Bryan Singer (Joy, 2020 ; Nathan, 2022). Nommé aux Oscars pour le meilleur scénario et le meilleur montage, *Memento* ne décroche pas la récompense mais s'impose rapidement comme une œuvre culte, consacrant Nolan comme un auteur à part (Mooney, 2018).





Figure 2 : Bill suit Cobb dans les rues de Londres, Nolan C., *Following*, 1998, sur criterion.com



Figure 3 : Leonard Shelby montrant un polaroïd, Nolan C., *Memento*, 2000, sur thequietus.com

Après le succès critique de *Memento*, Christopher Nolan est approché pour diriger le remake d'un thriller norvégien sorti en 1997, intitulé *Insomnia*. Warner Bros est à l'origine de ce projet mais se montre sceptique à l'idée de prendre comme réalisateur un jeune, selon eux en manque d'expérience. Il faudra compter sur Steven Soderbergh, réalisateur, pour convaincre le studio et qui produira le film aux côtés de Georges Clooney, débloquent un budget de 44 millions de dollars. C'est à partir de ce film qu'il disposera de gros budgets pour ses réalisations (Nathan, 2022 ; Mooney, 2018). Sorti en 2002, *Insomnia* fait figure d'exception dans sa filmographie car il s'agit encore aujourd'hui de son seul remake, et l'un des rares à adopter une narration linéaire, sans manipulation temporelle apparente. Pourtant, le film reste fidèle à certaines constantes de son cinéma, notamment la subjectivité du point de vue et la construction d'un personnage rongé par la culpabilité et l'instabilité perceptive (Joy, 2020 ; Goh, 2022). Au-delà de son statut à part, *Insomnia* illustre aussi la régularité méthodique avec laquelle Nolan construit sa carrière. Dès ses débuts, il enchaîne les projets avec un rythme soutenu, développant chaque nouveau film alors que le précédent n'est pas encore totalement finalisé. Ce fonctionnement cyclique, proche d'une mécanique bien huilée, lui permet de sortir un long-métrage tous les deux à trois ans, une régularité qu'il maintiendra sur le long terme (Nathan, 2022 ; Gérardin, 2021). Avec *Insomnia*, Nolan s'inscrit pour la première fois dans une logique de production hollywoodienne tout en conservant une forte exigence de mise en scène, confirmant sa capacité à s'adapter sans se diluer.



Le succès d'*Insomnia* ouvre à Nolan les portes d'une collaboration durable avec Warner Bros. Le studio l'oriente vers un projet de super-héros, et il choisit Batman. Mais pas question pour lui de reproduire ce qui a déjà été vu : il revient aux origines, avec un récit qui s'ancre dans un cadre crédible et contemporain. *Batman Begins*, en 2005, prend ainsi le contre-pied des adaptations spectaculaires pour privilégier un ton réaliste, centré sur le traumatisme, la peur et la quête d'identité (Nathan, 2022 ; Joy, 2020). Pour écrire, il s'entoure de David S. Goyer, fin connaisseur de l'univers DC, et garde son frère Jonathan dans l'équation (Nathan, 2022). Malgré un budget colossal de plus de 150 millions de dollars et un tournage de grande ampleur, Nolan impressionne par sa maîtrise tranquille. Il réunit un casting solide composé notamment de Christian Bale dans le rôle-titre et de Michael Caine, qu'il façonne en un Alfred protecteur et profondément humain, qui palie à la noirceur du héros. *Batman Begins* marque un cap car Nolan s'impose comme un auteur capable de mêler vision personnelle et production hollywoodienne de premier plan. Ce mariage entre contrôle artistique et ambition narrative deviendra la marque de fabrique qu'il affinera dans ses films suivants (Joy, 2020 ; Mooney, 2018).

*Le Prestige*, sorti en 2006, représente beaucoup dans la filmographie de Christopher Nolan, d'une part, pour le temps qu'il lui aura fallu pour le mettre en place et d'autre part car il s'agit d'une adaptation littéraire, tirée du roman du même titre de Christopher Priest dont il prend connaissance en 2000. Il tombe sous le charme de l'histoire et décèle un parallèle avec ses sujets de prédilections comme le double et l'illusion (Mooney, 2018). Il laisse son frère s'occuper du scénario et son écriture ne lui prendra pas moins de cinq ans, faisant de ce film le projet le plus affiné de sa carrière (Nathan, 2022). Le film sera produit par Emma Thomas et Aaron Ryder, avec un budget presque trois fois moins élevé que *Batman Begins*, soit près de 40 millions de dollars, malgré les besoins de reconstitution historique de vieux quartiers londoniens (Nathan, 2022). On retrouve dans ce film le besoin de Nolan de travailler la structure narrative en la divisant en trois actes distincts, faisant références aux différentes étapes d'un tour de magie et en l'appliquant à cette narration (Goh, 2022). Le film est accueilli avec moins d'enthousiasme par les critiques du fait de sa complexité narrative mais est apprécié du public et signe un deuxième succès lui accordant le statut de cinéaste confirmé à Hollywood (Joy, 2020).

*The Dark Knight*, sorti en 2008, est le sixième long-métrage de Christopher Nolan et est la première suite de sa carrière, chose qu'il n'avait jusque-là jamais envisagé de faire et qui ne colle pas au personnage. Adepte du cinéma indépendant et des histoires originales, il se laisse convaincre par Warner Bros de réaliser une suite pour *Batman Begins*, qui a suscité énormément de demandes de la part des fans à cause de sa scène finale. Son unique condition est de rester totalement libre dans les choix artistiques et la direction du projet (Nathan, 2022). Très tôt, avec David S. Goyer, il réfléchit à une manière d'ancrer le personnage du Joker dans une logique réaliste et cohérente avec la même dynamique du premier film. Il imagine un monde où l'apparition d'un justicier amène machinalement celle de figures criminelles d'envergure (Mooney, 2018 ; Joy, 2020). Il délègue l'écriture du scénario à son frère Jonathan, qui prendra plusieurs mois pour le développer. Son but est très clair, il veut dépasser le simple film de super-héros pour proposer un polar urbain tel que l'a été *Heat* de Michael Mann des années auparavant et dont il suit la dynamique, tendue entre deux figures opposées, et de s'inscrire indéniablement dans l'espace de la ville (Nathan, 2022). Le film est réalisé avec un budget de 185 millions de dollars et une équipe qui commence à revenir sur chaque projet, composé de son épouse, de son frère, de Wally Pfister ou encore de Hans Zimmer, véritable génie de la bande son au cinéma. Le budget est de 185 millions de dollars Le film se dresse rapidement dans le top des films au box-office se plaçant deuxième derrière *Titanic* de James Cameron. Pour beaucoup, il redéfinit le genre super-héroïque, en y introduisant une gravité politique, morale et esthétique rare. Grâce au jeu d'acteur magistral d'Heath Ledger dans le rôle du Joker, qui remporte l'Oscar du meilleur acteur dans un second rôle, *The Dark Knight* devient ainsi le premier film de Nolan à recevoir une distinction majeure (Nathan, 2022 ; Joy, 2020). Avec ce film, le cinéaste ne se contente plus de réinventer une figure mythique mais il impose désormais une vision du monde.



Figure 4 : Batman dans des ruines, Nolan C., *The Dark Knight*, 2012, sur legendary.com

Après le succès monumental de *The Dark Knight*, Nolan se retrouve dans une position inédite, puisqu'il a la liberté de choisir son prochain projet, sans contrainte du studio. Il décide alors de revenir à une idée ancienne, née bien avant sa carrière hollywoodienne, lorsqu'il était encore adolescent en internat. À l'époque, il imagine un récit autour de rêves imbriqués, une sorte de film d'horreur construit sur l'architecture mentale du songe. En 2002, juste après *Insomnia*, il tente une première version du script, près de quatre-vingts pages, qu'il met de côté, jugeant le concept encore trop abstrait pour être pleinement abouti (Nathan, 2022). Pendant plusieurs années, il poursuit ses expérimentations personnelles à travers des pratiques de rêve lucide, en observant notamment la manière dont la perception du temps y est altérée. Il réalise alors que le rêve n'a rien d'onirique au sens surréaliste du terme, mais qu'il reproduit des environnements crédibles, bâtis à partir de souvenirs, de logiques spatiales et d'émotions bien réelles (Nathan, 2022 ; Goh, 2022). Cette prise de conscience devient le socle de *Inception*, dont il signe seul le scénario, une première depuis *Memento*. Le film s'organise autour d'un concept autant narratif que visuel, explorant les rêves comme des constructions architecturales habitées par la psyché. Il y conçoit des décors entièrement modelés par l'esprit humain, à la fois tangibles et instables, dans lesquels les personnages évoluent en naviguant entre couches mentales superposées. L'architecture devient ici un outil dramaturgique central, une structure narrative à part entière, à mi-chemin entre espace urbain crédible et projection mentale (Joy, 2020 ; Eberl & Dunn, 2017). Pour s'éloigner de l'univers de *Matrix*, auquel on l'associe parfois, Nolan refuse toute approche cybernétique ou futuriste. Il ancre *Inception* dans un réalisme sensoriel, préférant les décors concrets et les effets pratiques aux images générées par ordinateur, même dans les séquences les plus spectaculaires (Nathan, 2022). En prolongeant sa réflexion sur la mémoire et la perception, déjà amorcée dans *Memento* puis approfondie dans *Insomnia*, *Inception* vient clôturer une trilogie thématique autour de l'esprit humain. Avec ce film, Nolan pousse plus loin encore sa fascination pour l'identité, l'intrusion psychique et la frontière entre réel et illusion, tout en élevant son esthétique à un niveau de complexité formelle rarement atteint dans un blockbuster grand public (Gérardin, 2021 ; Goh, 2022).

En 2012, Nolan met un terme à sa trilogie Batman avec *The Dark Knight Rises*, un film qu'il hésite longtemps à faire. Après l'énorme succès de *The Dark Knight*, il craint de ne pas pouvoir dépasser ou ne serait-ce qu'égaliser ce qui a été accompli et n'est initialement pas attiré par l'idée de prolonger sa saga. Mais poussé par Warner Bros et par la conviction de son frère que le public attend et mérite un final spectaculaire, il accepte à condition de pouvoir inscrire ce troisième opus dans une logique de montée en puissance narrative et symbolique (Nathan, 2022). Ensemble, les deux frères s'inspirent du *Conte des deux cités* de Charles Dickens pour imaginer une ville au bord de l'effondrement, traversée par une forme moderne de révolution. Ils veulent cette fois confronter Bruce Wayne à un chaos social total, où Gotham devient l'épicentre d'un conflit à grande échelle, écho contemporain des soulèvements populaires du 18ème siècle (Nathan, 2022 ; Joy, 2020). Le choix de l'antagoniste amène plusieurs tensions. Les studios suggèrent le retour du Joker, mais Nolan refuse catégoriquement de réutiliser le personnage incarné par Heath Ledger, par respect pour son interprétation unique. Il écarte aussi la facilité d'un méchant caricatural, préférant introduire une figure plus physique, brutale et idéologique. Le choix se porte donc sur Bane, joué par Tom Hardy, dont la mission est de briser à la fois l'homme et le mythe (Nathan, 2022). Le film est tourné avec un budget de 250 millions de dollars, le plus élevé de la trilogie, et se démarque par la volonté de conclure en agrandissant l'échelle. Ainsi il travaille avec plus de lieux, plus de symboles et un Batman qui s'efface pour laisser émerger la possibilité d'une relève (Mooney, 2018). À sa sortie, *The Dark Knight Rises* reçoit un accueil mitigé, avec d'un côté ceux qui saluent l'ambition du film et la cohérence de sa conclusion et de l'autre côté ceux qui regrettent qu'il ne parvienne pas à retrouver la tension dramatique du film précédent. Malgré ces avis partagés, la trilogie *The Dark Knight* est reconnue comme le point de départ d'une nouvelle ère dans le genre du super-héros (Nathan, 2022 ; Joy, 2020).

Très jeune, Nolan développe un intérêt pour le monde spatial et c'est notamment avec des films sur le sujet tels que *2001 : L'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick, *Star Wars* de Georges Lucas ou encore *Rencontres du troisième type* de Steven Spielberg, qui l'ont marqué et qui l'ont inspiré sur sa façon de l'aborder. Ces œuvres, devenues cultes influencent sa relation à la grandeur de l'espace et du monde cosmique, mais également à l'émotion humaine (Nathan, 2022). L'idée d'*Interstellar* repose sur des recherches menées par Kip Thorne, physicien spécialiste des trous noirs et de l'astronome Carl Sagan. Lorsque Spielberg qui devait initialement s'occuper du film quitte le projet, c'est Nolan qui prend le relais et la Warner récupère alors les droits (Nathan, 2022 ; Joy, 2020). Plutôt que de conserver l'approche initiale et de suivre le scénario écrit par Jonathan, Nolan décide de le retravailler entièrement. Il décide d'extraire tous les éléments relatifs à la science-fiction pour recentrer l'histoire sur un futur proche et cohérent. Ce choix lui permet de mettre en avant une dimension plus intime, construite autour du lien entre un père et sa fille, sur un fond de catastrophe écologique globale (Nathan, 2022). Dans sa manière de concevoir le film, Nolan cherche à ancrer l'expérience du spectateur dans les sensations, et commence donc par commander une musique à Hans Zimmer sans lui donner le scénario, simplement en lui parlant de la relation entre parent et enfant. Il imagine ensuite les scènes à partir de cette matière sonore, plaçant la bande originale au cœur du processus de création (Nathan, 2022 ; Eberl & Dunn, 2017). Avec *Interstellar*, Nolan explore de nouveaux territoires visuels tout en prolongeant les thématiques qui traversent déjà son œuvre : le temps vécu de manière non linéaire, les décisions guidées par l'affect et les mondes construits par l'esprit. L'espace devient ici un décor traversé par la mémoire et le désir, sans renoncer à une forme de rigueur scientifique encadrée par Kip Thorne lui-même. Ce mélange de vertige cosmique et de tension affective fait d'*Interstellar* un film à la fois spectaculaire et profondément personnel (Joy, 2020 ; Goh, 2022).





Figure 5 : Station spatiale orbitale, Kubrick S., 2001 : *L'Odyssée de l'Espace*, 1968, sur [moriareviews.com](http://moriareviews.com)



Figure 6 : Station spatiale orbitale, Nolan C., *Interstellar*, 2014, sur [lehollandaisvolant.net](http://lehollandaisvolant.net)

Bien avant d'en faire un film, Christopher Nolan avait été marqué personnellement par Dunkerque. Dans les années 1990, alors qu'il traverse la Manche en voilier avec Emma Thomas, le voyage tourne au chaos lorsqu'ils se retrouvent coincés en mer pendant un moment. C'est à ce moment-là qu'il imagine ce que des milliers de soldats ont pu endurer, piégés entre la mer et l'ennemi pendant la Seconde Guerre mondiale. Cette expérience et son attachement à l'histoire militaire britannique, plante la graine d'un projet qu'il mettra longtemps à concrétiser (Nathan, 2022). Lorsqu'il s'y attaque enfin, Nolan ne cherche pas à faire un film de guerre comme on a l'habitude d'en voir. Il délaisse les codes classiques car ce qui l'intéresse, c'est de faire ressentir ce que vivent ceux qui attendent, fuient, ou survivent. Il conçoit donc un film entièrement tourné vers le corps : un cinéma de l'endurance et de l'alerte. Pour construire cette sensation, il assemble trois récits distincts, un sur terre, un sur mer et le dernier un dans les airs, chacun inscrit dans une durée différente, qu'il entremêle sans jamais les présenter comme tels (Mooney, 2018 ; Joy, 2020). Ce choix de montage non chronologique, devient une manière de tenir le spectateur dans une tension permanente. La bande-son de Hans Zimmer joue un rôle fondamental, en s'appuyant sur des boucles auditives conçues pour faire monter la pression sans qu'on en voie le sommet. À la sortie du film en 2017, le résultat divise parfois, mais impressionne par sa radicalité. Pour Emma Thomas, c'est l'aboutissement d'un long processus de mise au point, où Nolan atteint une maîtrise totale des outils qu'il affine depuis ses débuts (Nathan, 2022). Avec huit nominations aux Oscars, *Dunkerque* s'impose comme un moment de bascule dans sa carrière : un film de guerre sans discours, tendu comme un thriller, presque sans mots.



Sorti en 2020, *Tenet* apparaît comme un ovni dans le paysage cinématographique mondial, encore marqué par la pandémie. Dans un moment où tout semble figé, Nolan propose au contraire un film qui joue avec le mouvement, le retournement, la logique contrariée du temps. Pour certains, c'est une audace brillante ; pour d'autres, un labyrinthe trop abstrait. Ce qui frappe surtout, c'est la manière dont Nolan bouscule les codes : un blockbuster qui fonctionne comme une énigme, un film d'action où comprendre est plus difficile que suivre (Nathan, 2022). Il ne s'agit plus seulement de remonter le temps, mais d'en inverser la logique même. Pour structurer cette idée, il s'inspire du carré magique SATOR, une formule antique retrouvée à Pompéi, où chaque mot peut se lire dans plusieurs directions. Le titre *Tenet*, placé en son centre, incarne cette symétrie (Nathan, 2022). Du point de vue de son frère Jonathan, le film ressemble à une destination finale. Tout ce que Nolan a exploré jusque-là, le temps, la manipulation ou encore l'identité mouvante convergent ici. *Tenet* pousse ces thèmes à leur extrême, tout en restant dans un cadre de film d'espionnage, stylisé et brutal. Nolan y rend également hommage à ses influences les plus profondes, en particulier Fritz Lang, qu'il considère comme une figure fondatrice. Lang, comme lui, filmait des réseaux invisibles, des sociétés secrètes, des mondes fermés où la forme est toujours au service d'un système caché (Nathan, 2022).

Fin 2021, Nolan annonce qu'il va s'attaquer à Robert Oppenheimer, figure centrale du projet Manhattan. L'idée vient de *American Prometheus*, la biographie signée Kai Bird et Martin J. Sherwin. Ce film marque aussi un changement de cap : rupture avec Warner Bros après un désaccord, et départ vers Universal, qui lui offre une liberté rare et les moyens à la hauteur de ses ambitions (Nathan, 2022). Le tournage s'étale de février à mai 2022. Quelques mois plus tard, en juillet 2023, le film sort et frappe fort. La critique s'emballe, certains le placent aux côtés de *Citizen Kane* pour la précision de sa construction et l'ampleur de son sujet (Nathan, 2022). Les prix suivent, dont l'Oscar du meilleur film et celui du meilleur réalisateur. *Oppenheimer* condense l'ADN de Nolan : récit éclaté, images pensées comme des expériences sensorielles, réflexion sur la responsabilité individuelle face à un monde qui dépasse tout contrôle (Nathan, 2022). Pour Jonathan Nolan, c'est presque l'aboutissement naturel de sa carrière. Les comparaisons vont de Kubrick, souvent cité, à Cameron pour la rigueur et Lynch pour la tension dramatique (Nathan, 2022). Un film qui ne cherche pas seulement à se faire comprendre, mais à se faire ressentir.



## 2 Etat de l'art : Cinéma, architecture et narrativité

L'architecture et le cinéma sont intimement liés, tout comme l'espace avec la narrativité. Ce chapitre vise à établir une base théorique selon plusieurs sources scientifiques afin de mettre à niveau le lecteur sur ces sujets. Les différents paragraphes reprennent et expliquent certains travaux ou pensées qui aident à comprendre comment l'architecture peut avoir un rôle narratif ou comment l'espace peut être perçu ou encore la manière dont celui-ci agit sur nous.

Dans son texte *Lived Space in Architecture and Cinema*, Juhani Pallasmaa propose une manière sensible d'aborder l'architecture et le cinéma, en les reliant par ce qu'ils produisent sur le plan de l'expérience. Ce qu'il met en avant, c'est que les deux disciplines construisent des espaces qui ne sont pas seulement faits pour être vus, mais pour être vécus. Il parle d'un "espace existentiel" : un espace qui touche, qui enveloppe le corps, la mémoire et l'imaginaire. Il ne s'agit pas de penser l'architecture comme un simple objet construit, ni le cinéma comme une succession d'images, mais de considérer les deux comme des manières de créer des lieux habités, traversés, ressentis. L'expérience de l'espace devient alors centrale, parce qu'elle permet de tisser un lien entre forme, perception et sens. Il insiste sur l'idée que ce que l'on perçoit dans un espace ne passe pas seulement par la vue. Le toucher, les sons, les mouvements, les échelles, le rythme de la lumière, tout cela participe à une lecture globale du lieu, même quand on n'en est pas pleinement conscient. Il parle de kinesthésie pour désigner cette implication du corps dans la perception. Cette perception est séquentielle : on découvre l'espace en le parcourant, en franchissant des seuils, en changeant de point de vue. Cette traversée crée une sorte de narration implicite, où chaque déplacement produit une ambiance, une tension, une attente. L'espace raconte quelque chose, mais sans le dire directement. C'est cette capacité à produire du sens sans passer par les mots qui rapproche architecture et narration. En posant l'espace comme support de mémoire, de sensation et de rythme, Pallasmaa ouvre une voie pour penser l'architecture comme un langage narratif à part entière. Un espace n'est pas seulement un cadre, il est aussi ce qui donne forme au temps, ce qui rend possible une expérience, ce qui inscrit le mouvement dans une continuité perceptible. Cette idée permet de penser une narration qui ne serait pas portée par des mots ou des actions, mais par l'agencement même des lieux (Pallasmaa, 2000).

Quand Paul Ricœur parle d'architecture et de récit, il ne cherche pas à faire une comparaison décorative ou abstraite. Ce qu'il avance, c'est que construire un bâtiment et raconter une histoire obéissent à une même logique, à savoir celle de donner forme à l'expérience humaine. Le récit, selon lui, organise le temps, il sélectionne, agence et met en intrigue. L'architecture, elle, fait la même chose mais dans l'espace. Ce n'est pas juste une idée théorique, on peut vraiment lire un bâtiment comme on lirait un récit, en suivant des parcours, en remarquant les tensions, les ruptures, les respirations. Ricœur développe cette idée à travers trois étapes qu'il appelle préfiguration, configuration et refiguration. Il commence par la vie quotidienne, avec ses usages, ses rythmes, ses lieux familiers. Ensuite vient le moment du projet, celui où on met en ordre, où on compose. Enfin, il y a ce que chacun fait de cette composition, comment on l'habite, comment on l'interprète, ce qu'on en retient ou ce qu'on y projette. Il insiste beaucoup sur le fait que ce n'est pas le concepteur qui fixe définitivement le sens, c'est l'habitant, le passant, l'usager, qui le fait vivre et évoluer. Il met l'accent sur l'idée que l'espace n'est jamais figé. Il garde des traces du temps, des souvenirs, et il est toujours réactivé par ceux qui le traversent. Une ville, une maison ou un quartier sont aussi des histoires en mouvement. En ce sens, l'architecture n'est pas un simple cadre pour la vie mais elle en fait partie, elle la façonne et la raconte sans mots, mais bien avec des formes et des matières. Ce que Ricœur propose, ce n'est pas une méthode, c'est un regard. Et ce regard peut changer profondément la manière dont on perçoit l'espace autour de nous (Ricœur, 2016).

Sophia Psarra s'intéresse à ce que l'architecture fait vivre à ceux qui la traversent, bien au-delà de ce qu'elle montre ou de l'usage auquel elle semble destinée. Un bâtiment, pour elle, n'est jamais seulement un objet qu'on observe ou un espace qu'on occupe. Il peut attirer le regard dans une direction précise, inviter à avancer ou au contraire bloquer le passage, créer des pauses, des tensions. L'espace bâti agit sur nous, qu'on en ait conscience ou non. Ce qui retient surtout son attention, c'est la manière dont la disposition des lieux peut structurer une expérience, un peu comme le ferait un récit, mais sans mots, uniquement par la manière dont les volumes et les parcours s'enchaînent. Pour analyser ce phénomène, Psarra distingue trois dimensions. L'espace conceptuel, d'abord, qui correspond à ce que le concepteur imagine et formalise dans son projet. Vient ensuite l'espace perceptif, celui que l'on découvre physiquement, en marchant, en observant, en franchissant des seuils. Enfin, l'espace social, qui se nourrit des usages, des habitudes collectives et des représentations culturelles attachées aux lieux. Ces trois dimensions ne fonctionnent pas séparément : elles s'entrecroisent et se répondent en permanence.

L'expérience d'un bâtiment ne dépend donc pas seulement de ce qu'il est censé « dire », mais surtout de la façon dont il est vécu. Psarra montre ainsi que l'architecture ne transmet jamais un message unique. Elle installe un cadre, une organisation, que chacun peut interpréter différemment selon sa propre expérience, le moment ou le contexte. Cette idée rejoint certaines approches du cinéma, lorsque le décor influence la perception du spectateur sans se placer au premier plan. Dans les deux cas, l'espace devient un outil narratif discret mais déterminant, capable de construire du sens sans avoir besoin de s'imposer (Psarra, 2009).

Dans son article *Simultaneously Space and Event : Bernard Tschumi's Conception of Architecture*, Marianna Charitonidou parle du travail de Bernard Tschumi où il développe une vision de l'architecture qui refuse de séparer forme, usage et événement. Pour lui, un espace ne prend sens que lorsqu'il est traversé, activé par des actions, des mouvements ou encore des situations concrètes. C'est cela qui l'a conduit à explorer la relation entre espace et récit sous un angle radicalement différent de celui des approches traditionnelles. Dans *The Manhattan Transcripts*, il imagine des scénarios fictifs inscrits dans des lieux réels de New York. Il y met en scène des événements parfois absurdes, violents ou inattendus, en les représentant sous forme de séquences graphiques où se superposent objets, déplacements et situations. Ce travail repose sur l'idée que l'architecture ne se résume pas à ce qui est construit car elle peut aussi être une méthode de pensée, un outil critique pour révéler les tensions entre ce qui est prévu et ce qui se produit. Ce qui ressort de sa démarche, c'est une volonté de sortir d'une architecture figée dans des typologies ou des fonctions fixes. Il insiste sur le fait qu'il ne peut y avoir d'architecture sans programme, sans action, sans transformation. L'espace, selon lui, ne vaut que par ce qu'il permet de vivre et c'est dans ce vécu que le sens émerge. Il parle d'une narration non linéaire, inspirée entre autres par le montage cinématographique tel que le concevait Eisenstein. L'enjeu n'est pas de raconter une histoire avec un début et une fin, mais de composer des fragments, de provoquer des confrontations, des juxtapositions et de laisser place à l'interprétation. L'idée que le spectateur ou l'utilisateur complète le récit rejoint d'ailleurs cette logique. En mettant en tension les notions d'objet, de mouvement et d'événement, Tschumi propose une architecture qui ne se contente pas de représenter, mais qui produit du sens à travers le choc, le rythme et la rupture (Charitonidou, 2020).

Dans son texte, *Espace et Cinéma*, Zoé Graf s'attarde sur un aspect du cinéma qui passe souvent sous silence, à savoir la manière dont l'espace est fabriqué, perçu et surtout ressenti par le spectateur. Elle rappelle que, dès les débuts du cinéma, l'espace filmique a été capable de provoquer une réaction physique, comme ce fameux train des frères Lumière qui semblait surgir de l'écran. Ce qu'elle met en lumière, c'est que le cinéma ne donne pas à voir un espace "réel", mais un espace recomposé, manipulé, monté et parfois même éclaté. Et pourtant, cet espace, on le traverse, on le ressent et on y croit, parce qu'il s'adresse à nous sur plusieurs plans à la fois, à savoir ce qu'on voit, ce qu'on imagine et l'endroit même depuis lequel on regarde. Pour structurer son propos, elle s'appuie sur la typologie d'André Gardies, qui distingue quatre couches : l'espace de la fiction, l'espace du récit, celui de l'image et enfin l'espace du spectateur lui-même. Ces niveaux ne sont pas cloisonnés mais ils se chevauchent et s'effacent parfois. C'est cette superposition qui crée une forme d'immersion pas toujours visible mais toujours active. Et c'est là que l'espace devient plus qu'un cadre ou un décor, il devient un vecteur de sens. Un espace vide peut mettre mal à l'aise et un lieu trop cadré peut enfermer un personnage. Un montage peut désorienter ou au contraire créer une continuité là où il n'y en a pas. Graf insiste sur cette idée : l'espace filmique n'est pas un fond, c'est une matière narrative. Et même si on ne le regarde pas directement, il travaille notre perception à chaque instant (Graf, 2020).

Dans *La poétique de l'espace*, Gaston Bachelard développe une lecture sensible et imaginaire des lieux que l'on habite. Il s'attarde d'abord sur la maison, qu'il considère comme un espace fondateur, bien au-delà de son rôle utilitaire. Ce n'est pas la maison telle qu'elle est construite qui l'intéresse, mais celle qu'on garde en mémoire, celle de l'enfance ou du rêve. Chaque espace, chaque niveau, porte en lui une valeur symbolique forte. Le grenier, situé en hauteur, est associé à la clarté, à la pensée, alors que la cave, plus obscure et souterraine, évoque l'inconscient, la peur ou l'inconnu. Ce contraste entre le haut et le bas revient souvent chez lui et structure la maison comme une image verticale de l'être. Il appelle cela une "topo-analyse", une manière de lire les espaces comme des reflets de l'intimité et de la mémoire. Il montre aussi que certains lieux minuscules, comme un coin, un placard ou même un lit, peuvent provoquer une sensation d'immensité. Ce qu'il appelle "l'immensité intérieure", c'est la capacité qu'a un espace à faire naître une rêverie, à ouvrir mentalement sur quelque chose de beaucoup plus vaste que lui. Ce décalage entre la taille réelle du lieu et l'intensité de ce qu'on y projette joue un rôle essentiel dans son approche. Pour finir, Bachelard se penche sur les frontières entre l'intérieur et l'extérieur et la manière dont on la perçoit. Il ne s'agit pas seulement d'un passage

physique, mais d'un rapport affectif : le dedans rassure, protège, enveloppe, tandis que le dehors expose, ouvre et confronte. Cette tension permanente participe à la manière dont on ressent un espace, même sans en avoir conscience. Dans l'ensemble, Bachelard propose une façon de penser l'espace comme un support de mémoire et de rêverie. Les lieux qu'on traverse ou qu'on imagine ne sont jamais neutres, ils gardent en eux des traces, des sensations, parfois même des récits muets (Bachelard, 1957).

Dans ses entretiens avec Steven Spier, Peter Zumthor développe une approche de l'architecture centrée sur l'expérience sensible. Ce qu'il cherche, ce n'est pas à transmettre une idée ou une forme mais bien à provoquer une sensation immédiate. Il parle d'atmosphère, non pas au sens figuré, mais comme quelque chose de physique, qui se ressent dès qu'on entre dans un espace. Cette atmosphère naît d'un ensemble de détails concrets : la lumière, la température, le grain d'un matériau, le son d'une pièce vide, le passage d'un volume à un autre. Pour lui, l'architecture doit s'adresser au corps avant l'intellect. Il accorde donc une attention particulière à ce que les matériaux produisent sur le plan sensoriel, à la manière dont un espace est perçu par le mouvement, par le silence, ou par les changements d'échelle. C'est cette qualité-là, presque invisible, qui fait qu'un bâtiment "tient", qu'il devient habitable au sens plein du terme. Il insiste aussi sur la notion d'enracinement. Un bâtiment ne devrait pas chercher à se faire remarquer, mais plutôt à entrer en résonance avec le lieu où il s'installe. Il parle d'un "rapport critique au terrain", dans lequel le projet dialogue avec ce qui l'entoure, sans imitation ni rupture brutale. L'idée n'est pas de disparaître, mais d'être là avec justesse. Cette manière de concevoir l'architecture implique une certaine retenue, un refus du spectaculaire, au profit d'une présence discrète mais dense. Il parle souvent du silence des bâtiments, de cette capacité qu'ils peuvent avoir à ne pas s'imposer, tout en occupant pleinement l'espace. Cette posture donne à son travail une dimension presque méditative, où chaque élément semble répondre à une logique sensorielle et contextuelle précise (Spier, 2001).

Dans *Percevoir et ressentir les atmosphères*, Juhani Pallasmaa poursuit sa réflexion sur la manière dont les espaces agissent sur nous. Pas par un message clair ou un symbole explicite, mais à travers un ensemble de perceptions diffuses, souvent en arrière-plan. Pour lui, l'architecture ne parle pas qu'aux yeux : elle engage tous les sens en même temps. Lumière, texture, son, volume, échelle, température... ce sont ces interactions qui donnent à un lieu sa présence, son caractère, ce qui le rend inoubliable ou, au contraire, insignifiant. Cette expérience est globale, immédiate, mais pas toujours verbalisable. Pallasmaa parle d'une perception « infra-consciente » : on ne la formule pas, mais elle s'imprime en nous. L'atmosphère d'un lieu fait partie intégrante de l'expérience que l'on en garde. Ce que l'on perçoit, ce que l'on ressent, ce dont on se souvient, tout se construit dans cette première impression sensible. L'espace n'est pas un simple décor, il contient déjà des tensions, des émotions, parfois même une mémoire implicite. Un lieu peut transmettre de la douceur, de l'inquiétude ou une tristesse sourde sans qu'aucun mot ne le dise. Pour Pallasmaa, on pense avec tout le corps, pas seulement avec l'esprit. L'architecture devient alors une manière de structurer cette pensée sensible, comme un récit qui ne s'écrit pas mais se vit. Dans cette approche, les lieux sont des milieux d'expérience, chargés d'une densité affective et narrative, même lorsqu'ils restent silencieux. Ce n'est pas l'action qui apporte le sens, mais l'atmosphère elle-même, qui prépare, oriente et installe une tonalité. C'est ainsi que l'architecture se rapproche des arts du récit : non pas par les mots ou la chronologie, mais par la façon dont elle construit une durée et une intensité (Pallasmaa, 2017).

Ce que montrent toutes ces approches, c'est qu'un espace n'est jamais neutre. Qu'il soit construit ou filmé, il peut guider, influencer, ou même bousculer celui qui le traverse. La lumière, les sons, les matières, les usages... tout participe à façonner ce que l'on ressent et à donner un sens à ce que l'on vit. L'architecture et le cinéma partagent cette capacité à raconter sans mots, à créer une expérience qui se découvre en avançant, et dont chacun garde une trace différente.







### 3 Analyse de la production cinématographique : lieux, décors et tournages

Ce chapitre est dédié à une première lecture des films de Nolan. S'ils ont déjà été brièvement présentés lors de la biographie du réalisateur, ce chapitre se concentre sur les aspects pratiques des tournages. Ainsi, après une courte présentation du film, le chapitre explore les lieux de tournages, les différentes techniques utilisées pour filmer certaines scènes et enfin, une première analyse des décors, orientée vers l'architecture.



Figure 7 : Christopher Nolan derrière la caméra, publié par Laure A., sur lemagducine.fr

### 3.1 Premiers récits et expérimentations spatiales (1998-2002)

#### 3.1.1 Following (1998)

*Following* suit un jeune écrivain désœuvré qui passe son temps à suivre des inconnus dans les rues de Londres. Quand il tombe sur Cobb, un cambrioleur un peu trop sûr de lui, les choses basculent et il se retrouve pris dans un engrenage de manipulations qui l'aspire peu à peu (Nathan, 2022). L'histoire se construit sur trois temporalités et laisse rapidement tomber toute linéarité. On est déjà dans un cinéma du brouillage, où ce qui compte, c'est moins la chronologie que la manière dont elle se dérègle (Eberl & Dunn, 2017).

Visuellement, c'est un film brut, il n'y a pas d'autorisation de tournage, utilisation de la lumière naturelle et caméra portée. Nolan tourne dans les rues et les appartements de ses proches, sans maquiller les lieux (Nathan, 2022). On suit les personnages dans des cages d'escaliers, des cuisines, des chambres tout à fait banales, parfois même encombrées. Pourtant, c'est justement cette banalité qui devient intéressante. La ville n'est pas filmée pour sa beauté mais pour sa densité, son anonymat, sa capacité à cacher plutôt qu'à montrer (Eberl & Dunn, 2017). Les intérieurs, eux, fonctionnent comme des boîtes fermées où tout peut basculer.

Derrière ce choix très contraint, il y a déjà une idée forte : celle d'un espace urbain pensé comme un labyrinthe. Pas forcément spectaculaire, mais piégeux. Tout est flou, mouvant et c'est exactement ce que Nolan mettra en place plus tard, dans des films plus complexes. Le décor ici ne commente pas l'action, il la rend possible. Il sert à construire un monde où les trajectoires s'entrelacent et où le spectateur, comme le protagoniste, perd peu à peu le fil (Nathan, 2022 ; Eberl & Dunn, 2017).



Figure 8 : Affiche du film, Nolan C., *Following*, 1998, sur mubi.com

### 3.1.2 Memento (2000)

*Memento* marque un tournant dans la manière dont Nolan construit ses films. Le point de départ est simple : Leonard Shelby (Guy Pearce), un homme souffrant d'amnésie à court terme tente de retrouver l'assassin de sa femme. Mais le récit, lui, se déploie à rebours, inversant l'ordre habituel de la narration. Chaque scène en couleur recule dans le temps, pendant que des séquences en noir et blanc avancent chronologiquement. Les deux fils finissent par se rejoindre, formant une structure circulaire, pensée pour que le spectateur ressente la même confusion que le personnage. Nolan a souvent dit que ce n'est pas un film à comprendre, mais à reconstruire de l'intérieur, comme un puzzle sensoriel (Nathan, 2022 ; Joy, 2020).

L'espace dans *Memento* joue un rôle essentiel dans cette perte de repères. Le film est tourné dans des motels à bas prix à Pasadena, autour de Los Angeles, choisis pour leur neutralité, presque leur vide. Nolan a même passé du temps à y vivre pendant la préparation, pour mieux saisir ce qu'ils transmettent en tant qu'endroits interchangeable où rien ne s'ancre (Nathan, 2022). George Dunn analyse ces lieux comme des extensions directes du trouble de Leonard : aucune mémoire, aucune continuité, juste des fragments d'informations figés sur les murs, les miroirs, la peau (Eberl & Dunn, 2017).

Ce décor sans identité devient une architecture du trouble. Chaque espace semble exister hors du temps, détaché de toute logique spatiale. On passe d'un couloir à une chambre sans jamais avoir de vision d'ensemble. Stuart Joy y voit une forme de labyrinthe mental, où le réel est éclaté, disloqué, réduit à une suite de zones isolées que le spectateur tente de recoller (Joy, 2020). Dans *Memento*, l'espace n'est pas un cadre mais bien un piège. C'est ce qui fait la force du film, il ne raconte pas seulement une histoire désordonnée, il la construit dans un monde lui-même désorganisé.





Figure 9 : Leonard dans une chambre de motel, Nolan C., *Memento*, 2000, sur lebleudumiroir.fr

### 3.1.3 Insomnia (2002)

Avec *Insomnia*, Nolan s'éloigne de la ville et du huis clos mental pour explorer un tout autre décor : l'Alaska, avec ses paysages vides, ses lumières sans nuit et son silence oppressant. L'histoire suit l'inspecteur Dormer (Al Pacino) envoyé pour enquêter sur le meurtre d'une jeune fille et qui, à cause du soleil permanent, perd peu à peu le contrôle de ses repères. Cette fois, ce n'est pas l'esprit du personnage qui est dérégulé en premier lieu, mais l'environnement qui l'épuise et l'empêche de dormir. Nolan inverse la logique de ses deux films précédents car ici, c'est la géographie qui rend fou (Nathan, 2022).

Les décors jouent un rôle central dans cette désorientation (Gérardin, 2022). Le film est tourné en Alaska, en Colombie-Britannique et à Vancouver, autour de zones isolées, de fjords glacés, de forêts humides et de l'immense glacier Columbia (Alaska). L'architecture presque absente laisse place à des formes naturelles écrasantes. La lumière, omniprésente, devient une arme en soi. Il n'y a pas d'espace refuge, seulement les cabanes en bois, les commissariats provisoires ou les chambres d'hôtel qui sont tous baignés d'un jour continu, sans ombre, comme si la culpabilité du personnage ne pouvait jamais être mise en pause (Nathan, 2022 ; Joy, 2020).

Ce qui est intéressant, c'est que malgré cette ouverture du cadre, Nolan ne lâche rien de son obsession pour l'espace mental. Le montage reste tendu, les transitions brutales, les lieux jamais clairement situés. Stuart Joy souligne que l'environnement agit ici comme une extension de la tension psychologique, transformant le paysage en décor intérieur projeté vers l'extérieur. L'Alaska devient ainsi le miroir d'un esprit fatigué, rongé par le doute et incapable de s'orienter autrement qu'à l'instinct (Joy, 2020). Ce n'est donc pas seulement une question de nature ou de froid, mais bien de construction dramatique par l'espace.





Figure 10 : Lumière de nuit à travers les stores, Nolan C., *Insomnia*, 2002, capture d'écran (00:36:54) sur canalplus.com



Figure 11 : Inspecteur Dormer pendant une insomnie, Nolan C., *Insomnia*, 2002, capture d'écran (00:36:56) sur canalplus.com

## 3.2 Architectures spectaculaires et narration urbaine (2005-2012)

### 3.2.1 Batman Begins (2005)

Dans *Batman Begins*, Nolan réinvente Gotham en plaçant la ville au cœur du récit. Il ne s'agit plus seulement d'un décor, mais d'un espace à reconstruire, autant par le personnage principal que par la mise en scène. L'arc narratif suit Bruce Wayne (Christian Bale) depuis son exil jusqu'à son retour, où il décide de reprendre possession de la ville en y imposant un nouvel ordre. Gotham fait écho au combat intérieur du héros, c'est une ville rongée par la peur, mais aussi le lieu d'une possible renaissance (Nathan, 2022).

Pour donner corps à cet espace instable, Nolan compose une ville hybride, mêlant lieux réels et décors artificiels. Il s'appuie sur la matérialité brute de Chicago, notamment dans le quartier de The Loop et sur Lower Wacker Drive, dont les infrastructures modernistes et souterraines donnent à Gotham un visage dur, vertical, presque oppressant. Le Chicago Board of Trade, qui est utilisé pour incarner le siège de Wayne Enterprises, renforce cette impression avec ses lignes Art déco puissantes (Nathan, 2022).

Mais cette Gotham n'est pas seulement réaliste. Elle se construit aussi en studio, à Cardington, dans d'anciens hangars à dirigeables transformés en plateaux géants. Ces volumes permettent à Nolan de créer des décors surdimensionnés où il met en scène des ruelles étriquées, des égouts labyrinthiques et des structures dégradées. L'inspiration vient ici de *Blade Runner*, de *Metropolis* et même des prisons imaginaires de Piranèse. Toutes ces références renforcent l'idée d'une ville à la fois physique et mentale, entre espace urbain réel et cauchemar symbolique (Parkinson & Labrouillère, 2023 ; Joy, 2020).

Le manoir Wayne, lui, est filmé à Mentmore Towers, une demeure aristocratique du 19<sup>ème</sup> siècle. C'est l'un des rares lieux du film à incarner la stabilité, même s'il finira par être détruit, soulignant que rien de l'ancien monde ne peut subsister sans transformation. Stuart Joy insiste sur ce point : chez Nolan, l'espace privé n'échappe jamais au chaos urbain, il y est toujours relié par des tensions souterraines (Joy, 2020).

Gotham devient ainsi un personnage à part entière, tiraillé entre verticalité et effondrement, entre logique fonctionnelle et architecture de la peur. La ville n'abrite pas seulement l'action mais elle la détermine. Elle est le reflet d'un monde abîmé, mais aussi le terrain d'une reconstruction politique et morale.





Figure 12 : Prisonniers sur une plate-forme en saillie, planche 10 de Carceri Francesco Piranesi de GB Piranesi Opere varie, Vol. VIII., sur [arts.unimelb.edu.au](http://arts.unimelb.edu.au)

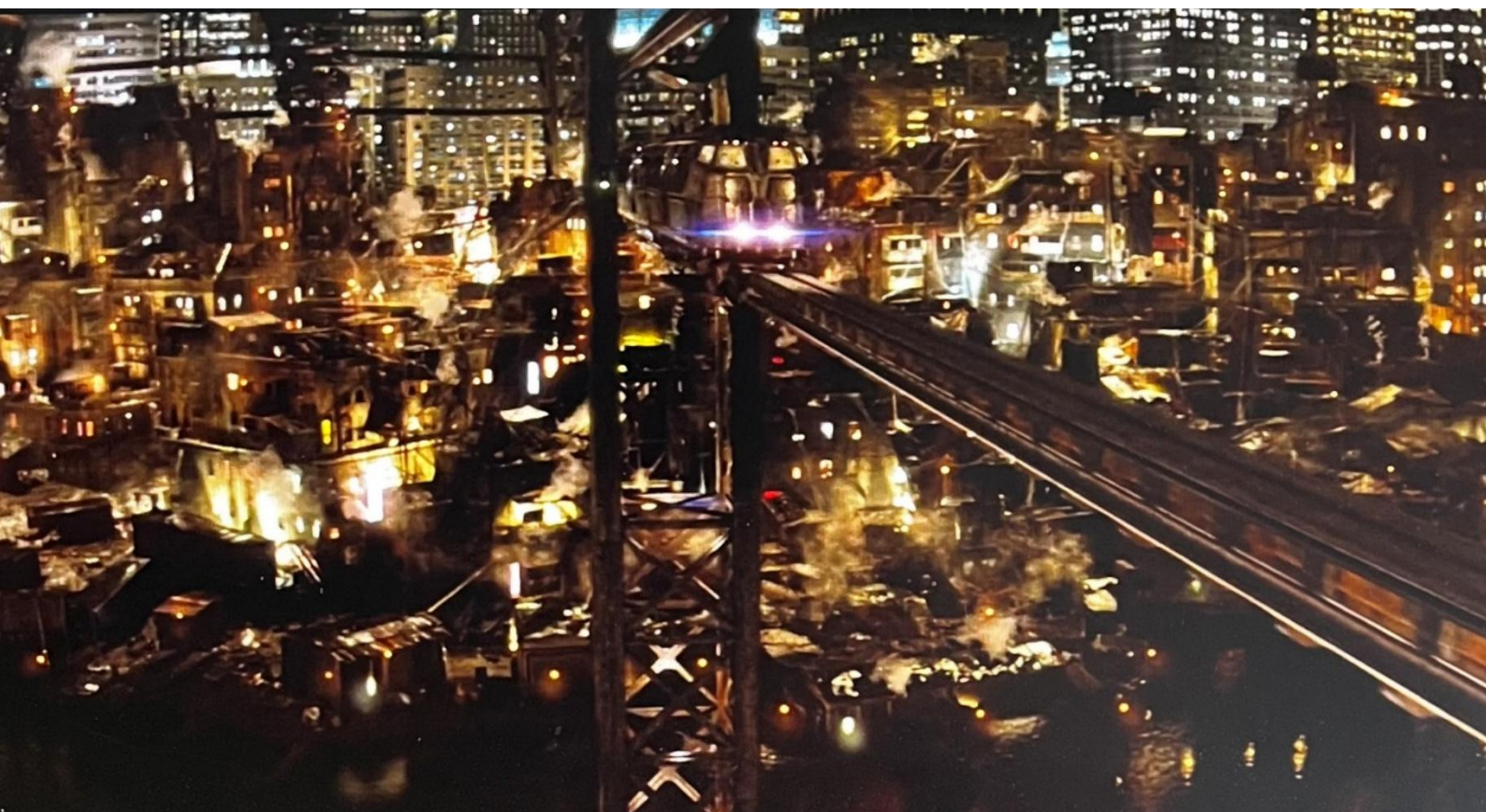


Figure 13 : Gotham, Nolan C., *Batman Begins*, 2005, capture d'écran (01:52:27) sur [hbomax.com](http://hbomax.com)



### 3.2.2 Le prestige (2006)

Avec *The Prestige*, Nolan quitte les métropoles contemporaines pour un Londres victorien entièrement reconstruit. Le film suit deux magiciens rivaux, Borden (Christian Bale) et Angier (Hugh Jackman), obsédés par l'idée de surpasser l'autre. Leur affrontement se joue autant sur scène que dans l'ombre, mêlant secrets, mensonges et sacrifices. Mais ce n'est pas seulement leur art qui repose sur l'illusion, l'espace lui-même devient un outil de dissimulation.

Les décors sont pensés comme des machines à tromper. Le Londres du film, fabriqué en studio et dans d'anciens théâtres désaffectés, fonctionne comme une ville-coulisse, où la frontière entre le réel et la performance reste volontairement floue (Nathan, 2022). Chaque lieu, de la loge à l'atelier, en passant par la scène, agit comme un piège à regard, une surface à double fond. George Dunn souligne d'ailleurs que chez Nolan, le décor devient souvent un miroir inversé du récit et *The Prestige* pousse cette logique au maximum. Plus le cadre semble réaliste, plus il trompe (Eberl & Dunn, 2017).

Pour renforcer cette ambiguïté, Nolan utilise fréquemment la caméra d'épaule, qui place le spectateur au plus près de l'action. L'immersion est physique, parfois étouffante. On circule dans des pièces sombres, des trappes, des entrepôts où la lumière est rare. Stuart Joy voit dans cette mise en scène une manière de matérialiser la structure même du film : un récit en trompe-l'œil, construit comme une boîte gigogne où chaque niveau de réalité peut s'effondrer d'un plan à l'autre (Joy, 2020).

*The Prestige* ne montre pas seulement des illusions, il les fabrique par l'architecture. Chaque décor est un dispositif narratif, un espace piégé où le spectateur cherche des réponses. Et comme les personnages, il finit par douter de ce qu'il voit.



Figure 14 : Angier et son assistante sur scène, Nolan C., *Le Prestige*, 2006, capture d'écran (01:00:55) sur hbomax.com

### 3.2.3 The Dark Knight (2008)

Dans *The Dark Knight*, ce n'est pas seulement l'affrontement entre Batman (Christian Bale) et le Joker (Heath Ledger) qui structure le film, c'est la manière dont la ville absorbe ce conflit. Les actions les plus intenses prennent place dans des lieux réels comme des tunnels, des ponts ou encore des immeubles. Nolan filme directement à Chicago pour donner à Gotham une présence physique, brute et presque immédiate. Il abandonne la stylisation gothique du premier volet pour une approche plus frontale, où l'urbanité devient lisible et donc vulnérable (Nathan, 2022).

La ville se dessine à travers des lignes modernes, des façades rigides, des structures en verre et en béton qui rappellent le modernisme de Mies van der Rohe. Cette organisation géométrique donne à Gotham une allure rationnelle, presque froide, comme si tout tenait encore debout par un équilibre fragile. Stuart Joy souligne que ce réalisme architectural augmente la tension, la ville ne paraît plus inventée, mais directement connectée à notre monde, ce qui rend chaque menace d'autant plus concrète (Joy, 2020).

Bruce Wayne délaisse son manoir isolé et massif, détruit dans le premier volet pour un penthouse vitré en plein cœur de la ville. On y remarque là un changement de posture. C'est un espace d'exposition, de transparence, qui reflète autant son besoin de contrôle que sa mise à nu progressive. Même les intérieurs du film, comme la Batcave suivent cette logique avec des volumes épurés, des surfaces froides, la présence minimale d'objets, comme si les personnages eux-mêmes étaient devenus des silhouettes en tension dans des espaces épurés.

Gotham ne se contente plus d'accueillir l'action, elle l'organise et la rend possible. La ville agit comme un levier narratif qui génère du chaos autant qu'elle tente de le contenir. C'est dans ses recoins et ses hauteurs que le désordre prend forme et que Nolan ancre toute la mécanique du film (Joy, 2020).



*Figure 15 : Penthouse de Bruce Wayne, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (00:12:17) sur hbomax.com*



*Figure 16 : Batcave, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (00:13:08) sur hbomax.com*

### 3.2.4 Inception (2010)

*Inception* suit Dom Cobb (Leonardo Dicaprio), un voleur qui s'introduit dans les rêves pour en extraire des secrets. Sa nouvelle mission, implanter une idée dans l'esprit d'un industriel, l'entraîne dans un emboîtement de couches de rêves où les repères se brouillent. Plus les personnages plongent dans l'inconscient, plus les décors se dérèglent, les temporalités s'étirent et la narration elle-même devient instable.

Le tournage a conduit l'équipe dans plusieurs villes du monde, chacune apportant sa propre logique visuelle et narrative. À Paris, Ariane (Elliot Page) découvre le pouvoir de plier l'espace lors d'une séquence emblématique filmée au pont de Bir-Hakeim, dont la structure métallique et la perspective fuyante évoquent les constructions impossibles d'Escher (Irwin, 2012 ; Joy, 2020). Stuart Joy y voit une façon de matérialiser la logique du rêve : les lois physiques y sont suspendues, mais l'ensemble reste filmé avec une tangibilité presque documentaire. À Tanger, les ruelles étroites, poussiéreuses et saturées de lumière servent de toile de fond à un univers plus aride et instable ; Joy interprète cette configuration urbaine comme une extension de l'errance intérieure de Cobb, traduite par un espace labyrinthique et désorientant (Joy, 2020). Pour William Irwin, cette diversité géographique dépasse la simple esthétique, elle participe à une construction fragmentée, où chaque décor incarne un niveau distinct de conscience, un état de tension ou de perte (Irwin, 2012).

Les trois principaux niveaux de rêve suivent une logique visuelle distincte. Le premier, à Los Angeles, reprend les codes du film de braquage urbain. Le deuxième, construit dans les hangars de Cardington, met en scène un couloir rotatif utilisé pour les séquences en apesanteur, un dispositif mécanique qui transforme littéralement l'espace en mouvement. Le troisième, tourné à Fortress Mountain, reprend l'imaginaire des bases secrètes à la James Bond, avec une forteresse néo-brutaliste bâtie dans la neige. Nathan note que chacun de ces espaces repose sur des références visuelles précises, mais toujours intégrées à l'univers mental du personnage (Nathan, 2022).

Chez Nolan, les décors ne sont jamais de simples arrière-plans. Furby et Joy insistent sur le fait que l'espace dans *Inception* agit comme une mécanique narrative où chaque environnement incarne un obstacle, une idée ou un souvenir (Furby et Joy, 2015). Pour renforcer la sensation de réel, Nolan évite le fond vert, il privilégie les caméras mobiles et cherche à immerger le spectateur dans des lieux palpables.





Figure 17 : Affiche du film, Nolan C., *Inception*, 2010, sur pxfuel.com

### 3.2.5 The Dark Knight Rises (2012)

*The Dark Knight Rises* clôt la trilogie de Christopher Nolan en déployant à grande échelle les tensions sociales et spatiales déjà présentes dans les volets précédents. Huit ans après les événements du second film, Bruce Wayne (Christian Bale), reclus dans le silence de son manoir, est confronté à une nouvelle menace du nom de Bane (Tom Hardy), figure d'insurrection qui compte faire s'effondrer Gotham de l'intérieur. Ce dernier volet radicalise les enjeux architecturaux de la trilogie en transformant la ville en un espace assiégé, fermé sur lui-même et où chaque lieu reflète un état de déséquilibre politique et moral (Mooney, 2018).

Dans ce film, Gotham n'est plus seulement une métropole sombre et corrompue, elle devient un organisme fracturé, explicitement stratifié. Inspiré de *Metropolis* de Fritz Lang, Nolan met en scène une ville structurée verticalement selon des lignes de classes (Nathan, 2022). Les élites occupent la surface, rationnelle et géométrique, tandis que les oubliés de la ville, tels que les marginaux et les révolutionnaires, remontent des profondeurs, notamment via les égouts, le point de départ de l'insurrection. Cette architecture hiérarchisée incarne une forme de métaphore sociale, dans laquelle l'espace urbain reflète une société divisée entre domination et révolte (Mooney, 2018 ; Nathan, 2022). La ville devient ici le vecteur spatial d'un conflit idéologique et c'est d'ailleurs à travers elle que s'opère la bascule du mythe vers un récit de guerre civile urbaine (Gérardin, 2023).

La représentation de Gotham repose sur un assemblage de lieux réels, entre Pittsburgh, New York, Londres, Newark, Los Angeles, qui forment une ville fragmentaire mais cohérente, ancrée dans la réalité tout en conservant une portée symbolique (Nathan, 2022 ; Joy, 2020). Le manoir Wayne, utilisé comme décor principal et filmé à Wollaton Hall, traduit l'enfermement volontaire de Bruce Wayne, reclus après sa disparition publique (Nathan, 2022). À l'opposé, la prison souterraine, dont les extérieurs sont tournés à Jaipur et les intérieurs dans les hangars de Cardington, fonctionne comme un espace de reconstruction physique et morale : c'est à travers l'ascension de ce puits que le héros opère une forme de renaissance (Joy, 2020 ; Gérardin, 2023).

Ce jeu d'oppositions s'inscrit aussi dans la structure narrative, rythmée par un compte à rebours qui affecte directement la représentation de l'espace. Les rues désertées, les bâtiments barricadés, les ponts détruits participent à une mise en crise du tissu urbain. L'effondrement de l'ordre social s'incarne ainsi dans une ville physiquement disloquée, dont les fractures ne sont pas seulement visuelles mais structurelles (Mooney, 2018 ; Parkinson & Labrouillère, 2023).



Gotham devient dès lors un décor-acteur au sens plein, au sein duquel l'espace conditionne directement les trajectoires narratives. Comme le souligne Stuart Joy, le décor n'est plus seulement un cadre, mais une force qui agit : dans *The Dark Knight Rises*, la ville ne représente pas le chaos, elle l'orchestre (Joy, 2020).

Le soulèvement orchestré par Bane transforme Gotham en territoire conflictuel, où l'architecture devient l'instrument visible d'un renversement de l'ordre. Tribunaux improvisés dans l'hôtel de ville, ponts détruits, bâtiments publics réappropriés : chaque lieu traduit spatialement l'ambiguïté idéologique du film. Sans jamais choisir entre critique sociale ou défense de l'ordre établi, Nolan fait de la ville un espace dialectique, où l'architecture matérialise une crise politique et narrative en suspens (McGowan, 2012 ; Goh, 2022).



Figure 18 : Lang F., *Metropolis*, 1927, sur les2scenes.fr

### 3.3 Mondes extrêmes et reconfiguration du réel (2014-2023)

#### 3.3.1 Interstellar (2014)

*Interstellar* met en scène un futur où la Terre, ravagée par une catastrophe écologique, n'est plus viable. Cooper (Matthew McConaughey), un ancien pilote devenu fermier, accepte de rejoindre une mission spatiale à la recherche d'un nouveau monde habitable. À travers cette odyssée cosmique, Nolan explore autant les liens familiaux que la relativité du temps, en s'appuyant sur une construction spatiale profondément symbolique (Nathan, 2022).

Le tournage a débuté en Alberta, au Canada, dont les paysages arides, avec des champs poussiéreux, des plaines étouffées par le blight<sup>6</sup>, montrent visuellement l'effondrement écologique et moral d'une Amérique au bord de la rupture. Ici, le décor fonctionne d'abord de manière réaliste qui pose un cadre plausible à la crise mondiale, puis se dirige vers la métaphore de la terre qui meurt, reflet d'un futur sans avenir. (Russell, 2023 ; Nathan, 2022). En opposition, les planètes explorées présentent des décors extrêmes, avec de grandes étendues d'eau ou un désert de glace, filmés dans le parc de Vatnajökull en Islande. Ces décors naturels, choisis pour leur radicalité, incarnent la violence d'un monde qui rejette l'humain. Ils ne sont pas seulement spectaculaires, mais ils structurent la narration en confrontant les personnages à des milieux hostiles, où la survie dépend de la compréhension de l'espace-temps (Nathan, 2022 ; Joy, 2020)

L'esthétique du film repose sur une volonté de réalisme spatial. Les vaisseaux ont été construits à taille réelle et intégrés à des dispositifs mécaniques permettant aux acteurs de se situer physiquement dans l'environnement simulé. Nolan voulait que l'espace soit ressenti et non fantasmé, d'où l'usage de décors pratiques et de projections à 360° plutôt que des fonds verts, pour renforcer l'immersion sensorielle (Nathan, 2022).

---

<sup>6</sup> Maladie végétale fictive qui ravage les cultures et menace de rendre l'air irrespirable.



Figure 19 : Maison des Cooper sur Terre, Nolan C., *Interstellar*, 2014, capture d'écran (00:13:53) sur hbomax.com



Figure 20 : Planète Miller, Nolan C., *Interstellar*, capture d'écran (01:08:59) sur hbomax.com



Figure 21 : Planète Mann, Nolan C., *Interstellar*, 2014, capture d'écran (01:35:17) sur hbomax.com

### 3.3.2 Dunkerque (2017)

*Dunkerque* met en scène l'opération Dynamo, tentative désespérée d'évacuation des soldats britanniques piégés sur la plage en 1940. Nolan fragmente le récit selon trois temporalités qui se superposent : une semaine sur la plage, une journée en mer, une heure dans les airs. Ce dispositif renforce l'expérience sensorielle du danger, en dilatant ou comprimant le temps selon l'espace traversé (Nathan, 2022 ; Parkinson & Labrouillère, 2022).

Le tournage s'effectue directement sur les lieux historiques, sans recours aux studios. Nolan et son chef décorateur ont arpenté les 18 km de plage avant de reconstruire les môles à l'identique, sur les fondations d'origine. Cette fidélité au site participe à une fonction dénotative forte où Dunkerque devient à la fois décor réel et mémoire incarnée (Nathan, 2022). Pour densifier visuellement les foules malgré des moyens limités, des silhouettes de soldats en carton sont disposées à l'arrière-plan dans une optique réaliste et immersive (Nathan, 2022).

Nolan refuse tout usage de CGI<sup>7</sup>, il va jusqu'à faire voler de véritables Spitfires<sup>8</sup>, couler des maquettes de navires et filmer dans des conditions météo extrêmes. Les scènes maritimes sont tournées en pleine mer, notamment à Urk, aux Pays-Bas avec un équipage réduit et des acteurs immergés dans l'environnement réel. Le décor agit ici comme un catalyseur sensoriel, exprimant à lui seul la vulnérabilité des corps face aux éléments (Nathan, 2022).

La plage, la mer, le ciel forment alors un triptyque spatial où chaque élément génère une contrainte différente, mais toujours tangible, avec l'horizontalité figée du sable, l'incertitude des flots et le vertige de l'espace aérien (Gérardin, 2022). Ces milieux hostiles façonnent directement le rythme du montage, qui rend palpable l'enfermement dans un espace pourtant ouvert (Gérardin, 2022). Loin d'être de simples arrière-plans, ces décors deviennent moteurs de la narration. *Dunkerque* repose ainsi sur un décor-acteur, où l'espace détermine la temporalité du récit, en articulant la peur, l'attente et la survie (Parkinson & Labrouillère, 2022 ; Nathan, 2022).

---

<sup>7</sup> Computer-Generated Imagery, désigne les effets spéciaux numériques au cinéma

<sup>8</sup> Avion de chasse britannique datant de la Seconde Guerre Mondiale





Figure 22 : Affiche du film, Nolan C., *Dunkerque*, 2017, sur [blog.son-video.com](http://blog.son-video.com)

### 3.3.3 Tenet (2020)

*Tenet* suit un agent secret, désigné simplement comme le Protagoniste (John David Washington), qui se retrouve embarqué dans une guerre à travers le temps, où le futur tente de détruire le passé. Il est mis au fait d'un principe qui inverse l'entropie, permettant aux objets ou à des personnes physiques de se déplacer dans le sens inverse du temps. À partir de cette idée, Nolan construit un récit en palindrome, structuré autour d'un unique axe temporel parcouru dans deux sens opposés (Nathan, 2022). Ce n'est donc pas un voyage temporel classique, mais une plongée dans un monde inversé, où le temps circule différemment selon l'espace traversé (Goh, 2022).

Tout repose alors sur l'environnement physique. Nolan refuse les fonds verts et tourne dans des lieux bien réels, répartis sur sept pays. Il choisit des architectures massives, dures, presque vides, qui traduisent l'étrangeté du monde dans lequel évolue le Protagoniste (Nathan, 2022). Le Linnahall de Tallinn, immense bâtiment brutaliste, donne le ton dès la scène d'ouverture, c'est un espace froid et oppressant où l'action semble piégée entre deux temporalités. Même logique au Freeport d'Oslo, sorte de bunker sans fenêtres : deux couloirs symétriques y permettent aux personnages d'évoluer dans des flux temporels inversés. Le décor devient ici une vraie mécanique de récit, un outil pour faire exister physiquement les idées abstraites (Nathan, 2022).

Cette manière de spatialiser la temporalité se retrouve jusque dans la scène finale, tournée dans une ancienne carrière californienne. Deux équipes, l'une avançant vers l'avenir, l'autre remontant vers le passé, y évoluent en miroir dans un terrain minéral, vaste et désolé. Ce n'est pas juste un décor de guerre mais bien un espace qui matérialise une boucle temporelle. L'espace devient une horloge, une structure qui règle l'expérience du temps (Goh, 2022 ; Nathan, 2022).



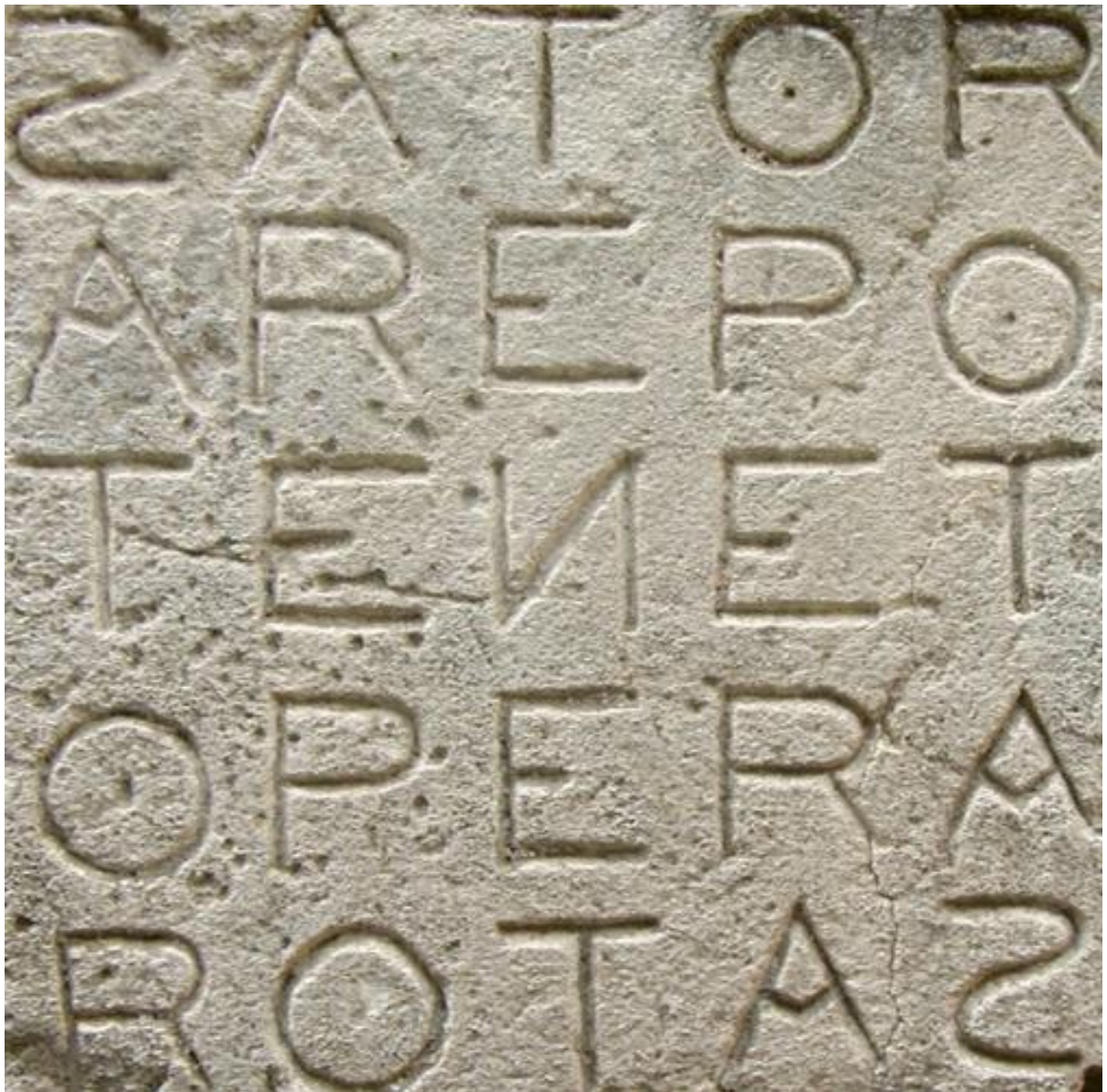


Figure 23 : Carré SATOR d'Oppède (France), sur wikipedia.org

### 3.3.4 Oppenheimer (2023)

*Oppenheimer* retrace le parcours du physicien<sup>9</sup> chargé de superviser le projet Manhattan<sup>10</sup>, dans un récit construit en strates temporelles, alternant points de vue subjectifs du héros en couleur et séquences historique objectives en noir et blanc (Nathan, 2022). Cette fragmentation narrative se répercute dans les espaces traversés, où chaque lieu porte une tension propre, entre contrôle, isolement et pression.

Le site de Los Alamos, recréé pour le film dans un environnement désertique, n'est pas traité comme un simple décor historique. Ville scientifique conçue pour produire dans l'urgence, elle devient un espace clos, à la fois fonctionnel et coupé du monde. Les bâtiments sont simples, rigides, souvent en bois brut et dégagent une impression de précarité maîtrisée. L'aridité du désert renforce cette impression d'enfermement, où la rationalité architecturale reflète la froideur d'un projet qui avance sans véritable prise sur ses conséquences (Nathan, 2022).

Les séquences d'audition et les scènes de bureau renforcent cette sensation d'étouffement. Les couloirs, les salles vides, les éclairages crus accentuent le repli du protagoniste sur lui-même. En refusant le recours au numérique et en tournant dans des lieux concrets ou reconstruits à l'identique, Nolan donne au film une matérialité qui fait écho au poids moral de son sujet. L'espace ne se contente pas d'encadrer l'action, il incarne la trajectoire d'un homme pris dans une mécanique qui le dépasse (Nathan, 2022).

---

<sup>9</sup> J. Robert Oppenheimer

<sup>10</sup> Projet secret du développement de la première arme nucléaire par les Etats-Unis durant la Seconde Guerre Mondiale



Figure 24 : Robert Oppenheimer dans le sénat, Nolan C., *Oppenheimer*, 2023, sur paperjam.lu



Figure 25 : Robert Oppenheimer à Los Alamos, Nolan C., *Oppenheimer*, 2023, sur indianexpress.com



## 4 Journal de bord : l'espace narratif chez Nolan

Comme nous avons pu le constater avec le chapitre précédent, chaque film de Nolan, ou presque, place l'architecture au centre du film ou s'en sert afin d'appuyer le récit. Le chapitre précédent visait avant toute chose à extraire les informations sur le sujet de manière « brute » afin de mettre en avant l'utilisation de l'architecture au cas par cas. Ce chapitre, quant à lui, vise à analyser des scènes plus spécifiques en fonction des trois grandes thématiques récurrentes dans l'œuvre de Nolan, à savoir : le temps, le mental et la ville.

### 4.1 L'architecture du temps : structurer la narration par l'espace

Dans le cinéma de Christopher Nolan, le temps n'est pas seulement raconté, il est construit. Certaines scènes donnent à voir des lieux où le temps devient presque un matériau physique, structuré par l'architecture elle-même. Couloirs inversés, bâtiments en rotation, ou encore espaces superposés, tous ces décors ne servent pas simplement de toile de fond, ils organisent la narration.

Ce sous-chapitre s'intéresse à ces espaces bâtis où le temps prend forme, que ce soit le Freeport d'Oslo dans *Tenet*, l'hôtel en apesanteur d'*Inception*, ou le tesseract d'*Interstellar*. Tous fonctionnent comme des dispositifs scénographiques où l'écoulement du temps est détourné, ralenti ou replié. L'objectif est de montrer comment l'architecture permet ici de rendre visible le temps et d'en faire un ressort narratif essentiel.



#### 4.1.1 Le Freeport d'Oslo (*Tenet*)

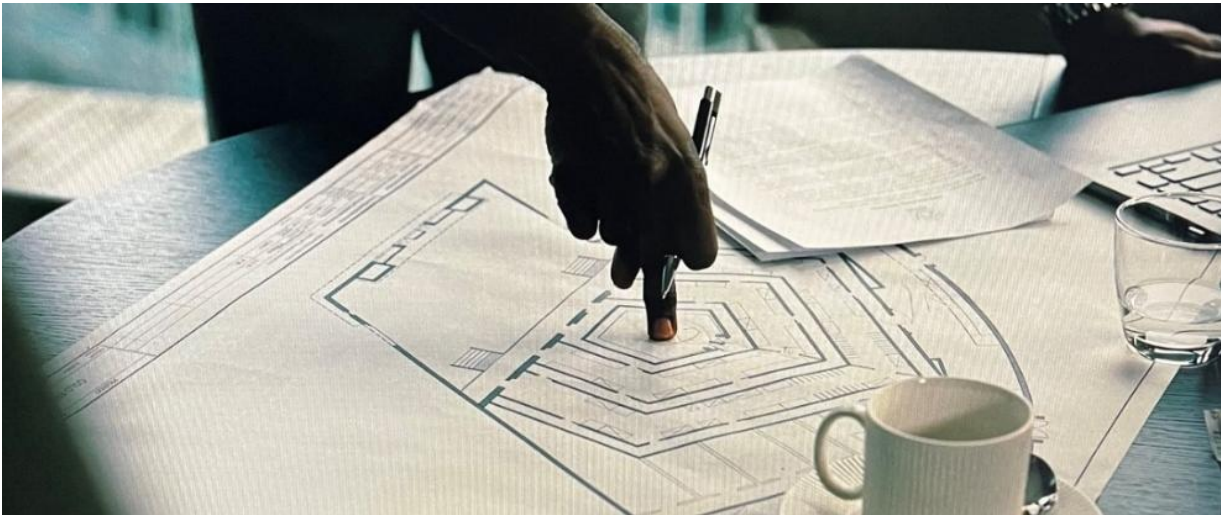


Figure 26 : Plan du Freeport d'Oslo, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (00:38:37) sur hbomax.com



Figure 27 : Sas d'inversion temporelle, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (01:24:10) sur hbomax.com

Le Freeport d'Oslo est un lieu charnière dans *Tenet*, non pas pour son esthétique mais bien pour le rôle qu'il incarne, car c'est le bâtiment lui-même qui devient le point de bascule entre les deux temporalités. L'espace est conçu comme un mécanisme, où ce qui semble de prime abord n'être qu'un entrepôt hautement sécurisé est en réalité un dispositif bien plus complexe où les déplacements passent du spatial au temporel. Le lieu est parfaitement symétrique, les accès sont opposés et en son centre, une salle vitrée, avec en rouge un sens de temporalité et en bleu, son inverse. Toute l'architecture du lieu est pensée pour rendre l'inversion possible. Le lieu paraît brut, renfermé sur lui-même et traduit ici l'objectif de faire retourner la narration sur elle-même et d'ainsi permettre deux lectures et deux rythmes contraires.

#### 4.1.2 La triple temporalité (*Dunkерque*)



Figure 28 : Le môle, Nolan C., *Dunkерque*, 2017, capture d'écran (00:11:14) sur hbomax.com



Figure 29 : La plage, Nolan C., *Dunkерque*, 2017, capture d'écran (00:06:33) sur hbomax.com

Dans *Dunkерque*, l'histoire avance en parallèle sur trois terrains : la plage, la mer et le ciel. Chacun de ces lieux est associé à une durée propre (une semaine, un jour, une heure), mais ce découpage ne repose pas seulement sur le montage. Il prend forme à travers les espaces eux-mêmes, qui imposent leur rythme et leur tension. La plage est un espace ouvert, plat, sans profondeur. On y attend, souvent sans bouger, exposé, sans refuge. Ce décor impose une lenteur, une répétition, un sentiment d'enfermement à l'air libre. En mer, tout est en mouvement. Les embarcations avancent, reculent, dérivent. L'eau devient un couloir instable, entre espoir de traversée et menace permanente. Enfin, le ciel trace une ligne tendue, un axe direct. L'espace y est étroit, rapide, sans retour possible. Chaque décor impose sa propre logique de survie. Ces trois lieux ne se croisent jamais vraiment à l'image, mais ils s'enchaînent dans la durée. Ce n'est pas l'action qui les relie, ni les personnages, mais l'organisation spatiale du récit. Nolan construit ici un système où le temps se lit à travers l'espace, où chaque décor donne à voir une version différente de l'urgence. L'architecture de ces lieux reste simple, mais leur articulation fait naître une tension continue, portée uniquement par la manière dont le cadre structure la narration.

#### 4.1.3 Les niveaux emboîtés (*Inception*)

Au cœur d'*Inception*, la séquence des rêves emboîtés repose sur une idée simple mais puissante, où chaque niveau du rêve a son propre décor, son propre rythme et sa propre temporalité. Le montage alterne entre la chute ralentie d'un camion, l'apesanteur dans un hôtel, et un assaut dans une forteresse enneigée. Ce système hiérarchisé transforme les décors en couches superposées, chacune influencée par celle du dessus. Le mouvement du camion, par exemple, provoque la rotation de l'hôtel, ce qui force les personnages à se battre dans un espace sans gravité. Ici, l'architecture n'est plus stable et elle devient un terrain mouvant, régi par une logique temporelle propre au niveau de rêve. Chaque décor agit comme un palier dans une construction dramatique verticale, où le temps se déforme en fonction de la profondeur. Cette organisation rend le récit lisible par l'espace, on comprend la structure narrative à travers les transformations du décor. L'hôtel rotatif n'est qu'un des éléments d'un système plus large, où l'espace est conditionné par le temps et où l'architecture devient un outil de tension. Plus on descend dans les niveaux, plus les décors s'éloignent du réel, mais plus ils traduisent avec précision l'enjeu dramatique de la scène.





Figure 30 : Niveau 1 du rêve, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:39:12) sur hbomax.com



Figure 31 : Niveau 2 du rêve, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:39:22) sur hbomax.com



Figure 32 : Niveau 3 du rêve, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:42:03) sur hbomax.com

#### 4.1.4 Le Tesseract : le volume quadridimensionnel (*Interstellar*)

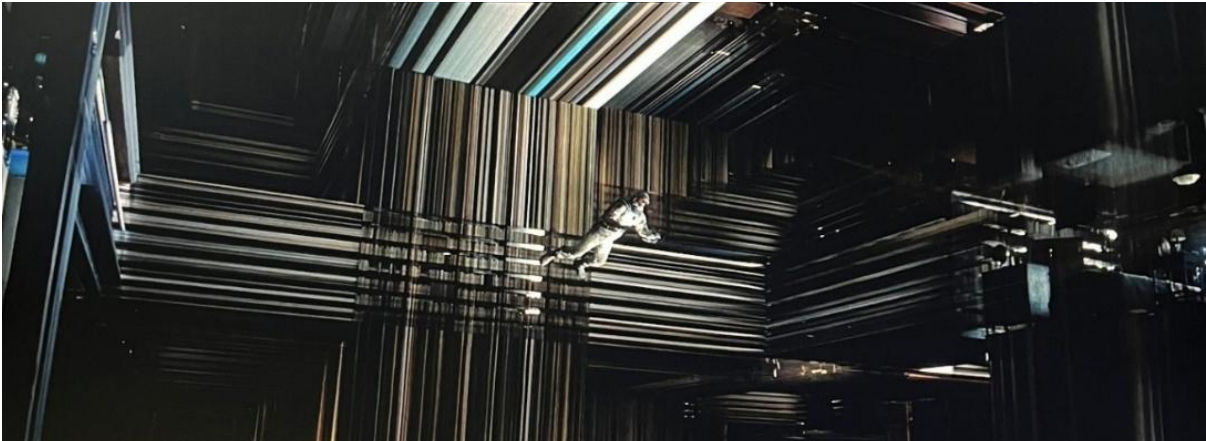


Figure 33: Le Tesseract, Nolan C., *Interstellar*, 2014, capture d'écran (02:27:17) sur hbomax.com



Figure 34 : Le Tesseract, Nolan C., *Interstellar*, 2014, capture d'écran (02:30:29) sur hbomax.com

À la fin d'*Interstellar*, Cooper (Matthew McConaughey) chute dans un espace qui échappe à toute logique. Suspendu dans une structure apparemment infinie, il se retrouve face à une construction faite de parois translucides et de perspectives dédoublées. Ce lieu, le Tesseract, n'est pas un décor au sens classique, mais bien une architecture du temps. Chaque paroi ouvre sur la chambre de sa fille à un moment différent, comme si l'espace avait été bâti pour ranger le passé. Cooper n'est plus en train de voyager dans le temps, il le traverse par l'espace. Le tesseract devient le lieu où Cooper peut agir sur le passé sans le rejoindre, où il peut enfin transmettre le message qu'il devait faire passer. Ce n'est pas un espace réaliste, mais tout dans sa forme est organisé avec cohérence : la symétrie, la répétition ou encore la circulation. Le tesseract fonctionne comme une bibliothèque de souvenirs, où chaque direction mène vers un moment de vie. En construisant ce décor, le film donne corps à une idée puissante, où le temps peut être lu et habité.



#### 4.1.5 La station Cooper (*Interstellar*)



Figure 35 : Station Cooper, Nolan C., *Interstellar*, 2014, capture d'écran (02:37:09) sur hbomax.com



Figure 36 : Station Cooper, Nolan C., *Interstellar*, 2014, capture d'écran (02:37:14) sur hbomax.com

La station Cooper se présente comme un anneau métallique suspendu en orbite, organisé autour d'un axe central. Sa forme circulaire permet de créer une gravité artificielle par rotation. On est dans un cas de figure où c'est l'architecture qui produit le temps, en générant un rythme stable pour ceux qui y vivent. C'est un espace clos et fonctionnel, qui traduit une volonté de reconstruire un quotidien habitable loin de la Terre. Les couloirs et les quartiers de vie rappellent ceux d'une station spatiale classique, mais l'ensemble dégage une impression de normalité. Ce décor n'illustre pas un futur lointain mais il est conçu pour rappeler la vie sur terre, avec des lieux reconstitués à l'identique comme la maison des Cooper. Le nom même de la station, "Cooper", inscrit le lieu dans l'histoire du film. Il donne à l'architecture une valeur symbolique, où celle-ci devient porteuse de mémoire, dédiée à celle qui l'a rendue possible (Murphy, la fille de Cooper). Sa forme circulaire suggère un retour, une boucle, mais l'ensemble reste suspendu dans l'espace, isolé, comme si le récit ne pouvait pas vraiment se terminer.

#### 4.1.6 Opéra à Kiev (*Tenet*)



Figure 37 : Vue extérieure de l'Opéra à Kiev, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (00:01:58) sur hbomax.com



Figure 38 : Vue intérieure de l'Opéra à Kiev, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (00:02:39) sur hbomax.com

L'opéra à Kiev, qui reprend les traits du Linnahall à Tallin, s'impose dès les premières secondes du film comme un espace reconnaissable : une salle monumentale, avec ses gradins, ses balcons superposés, ses couloirs périphériques. Tout y est pensé pour canaliser le regard vers la scène, organiser les déplacements du public, séparer les fonctions. Mais cette organisation rigoureuse est immédiatement détournée, les circulations prévues pour accueillir, guider et sécuriser deviennent des axes d'intrusion. Les entrées latérales, les couloirs techniques ou encore les cages d'escalier, tout est mis au service d'une opération tactique rapide et violente. Sans montrer encore l'inversion temporelle, cette scène prépare le terrain. L'architecture reste stable, mais le récit commence déjà à décaler les repères, à jouer avec l'ordre attendu. L'opéra devient alors plus qu'un simple décor d'ouverture. C'est un premier signal, discret mais clair, que le temps tout comme l'espace peut être retourné.



#### 4.1.7 Stalsk-12 (*Tenet*)

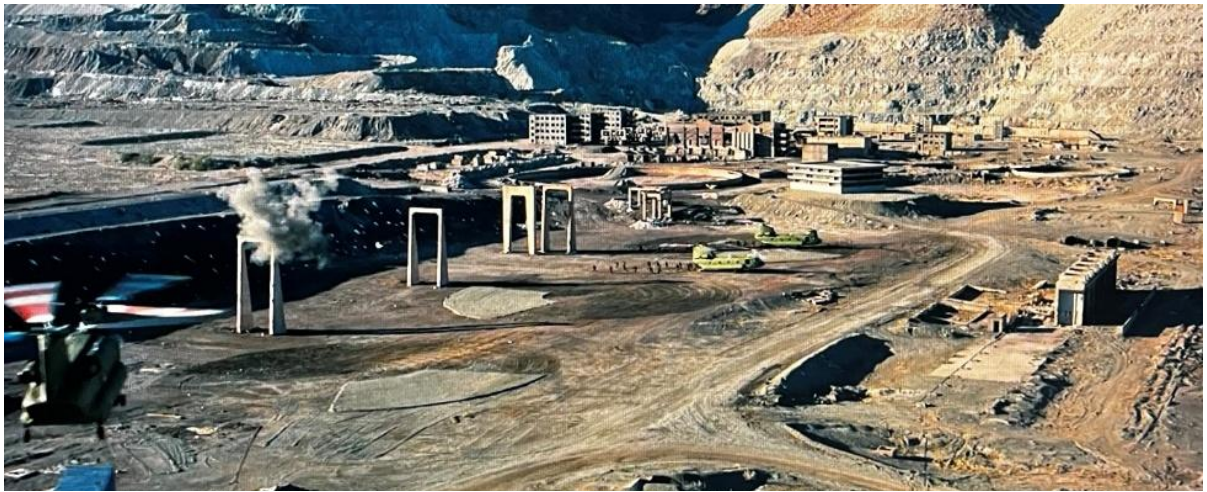


Figure 39 : Base Stalsk-12, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (02:00:38) sur hbomax.com



Figure 40 : Vue intérieure du bunker, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (02:07:18) sur hbomax.com

Stalsk-12 est une base militaire en ruine dans un paysage vide, avec des bâtiments massifs en béton, partiellement enterrés. Le site est fragmenté en zones qui s'étendent en surface et en profondeur. Couloirs souterrains, cours cloisonnées, passerelles aériennes : tout dans cette architecture permet la séparation des flux, ce qui rend possible la superposition de deux opérations inversées dans le temps. Ce décor n'est pas spectaculaire, mais il est parfaitement fonctionnel pour accueillir une scène où la narration se dédouble. L'espace reste stable, alors que le récit se déroule dans deux directions à la fois. Le bunker devient un système de contrôle du temps, où chaque mur, chaque seuil, chaque orientation permet de faire coexister deux rythmes sans les confondre.

## 4.2 Architectures mentales et symboliques

Certains décors chez Nolan ne représentent pas un lieu réel, mais un état intérieur comme une mémoire, une peur ou un souvenir. Ces espaces ne fonctionnent pas comme de simples cadres narratifs, mais comme des extensions de la pensée, visibles à l'écran et ils traduisent parfois ce qui se passe dans la tête des personnages.

Ces architectures mentales prennent des formes concrètes tels qu'un ascenseur, un théâtre ou un appartement. Mais derrière leur apparence familière, elles cachent souvent une structure symbolique, liée à la mémoire, au traumatisme ou au désir de contrôle. Ce sous-chapitre propose de les observer pour comprendre comment l'espace construit une part de l'identité des personnages et comment il devient parfois le seul moyen de raconter ce qui ne peut pas être dit.

### 4.2.1 Chambre d'hôtel (*Memento*)

La chambre d'hôtel dans *Memento* est un espace neutre, sans personnalité avec du mobilier commun, de l'éclairage monotone et des murs vides, autrement dit, rien ne marque l'appartenance. Pour Leonard (Guy Pearce), qui vit sans mémoire immédiate, cette chambre devient un point d'ancrage fragile, qui est à la fois familier mais étranger. Il y revient, sans jamais vraiment savoir s'il y a déjà vécu. Le décor ne donne aucune trace du passé, comme si le temps n'y laissait aucune empreinte. Cette stabilité apparente reflète en réalité l'instabilité profonde d'un personnage qui se reconstruit sans cesse. La chambre agit donc comme une zone tampon entre deux instants oubliés. Elle est sécurisante, mais aussi fermée, presque étouffante. Cet espace devient alors une architecture de l'amnésie, où tout est figé pour ne pas désorienter, mais où rien n'est capable de remémorer. Le concierge va même jusqu'à avouer à Léonard qu'il l'a changé de chambre pour jouer avec son amnésie, la fonction de point de repère est donc biaisée par la pathologie du héros.





Figure 41 : Chambre de motel, Nolan C., *Memento*, 2000, capture d'écran (00:02:55), sur primevideo.com



Figure 42 : Chambre de motel, Nolan C., *Memento*, 2000, capture d'écran (00:10:35), sur primevideo.com



Figure 43 : Coursive de motel, Nolan C., *Memento*, 2000, capture d'écran (00:12:15), sur primevideo.com

#### 4.2.2 Le miroir (*Memento*)



Figure 44 : Leonard devant le miroir, Nolan C., *Memento*, 2000, capture d'écran (00:15:34), sur primevideo.com

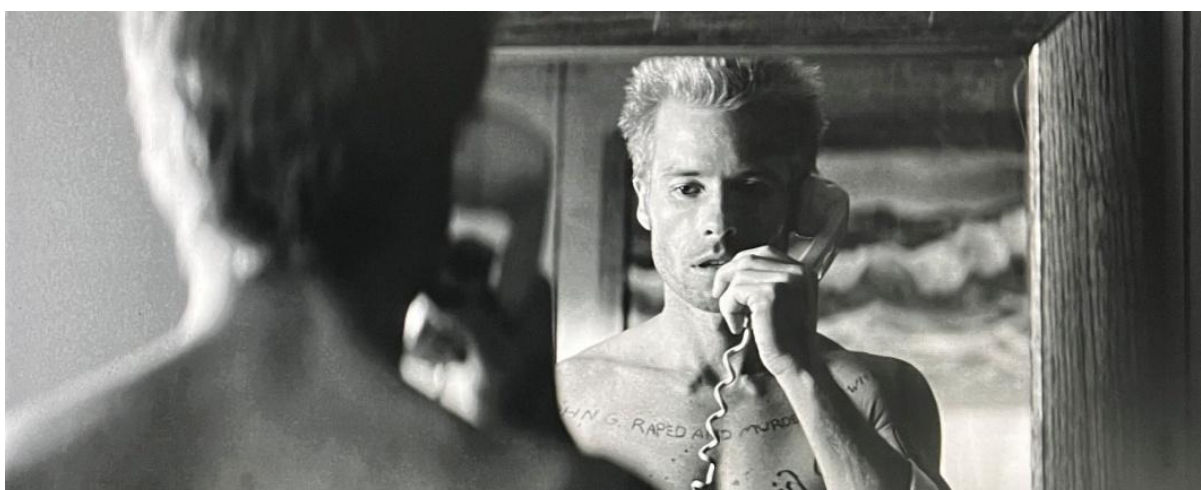


Figure 45 : Leonard devant le miroir, Nolan C., *Memento*, 2000, capture d'écran (00:16:47), sur primevideo.com

Dans *Memento*, le miroir revient à plusieurs moments clés, toujours lié à la question de l'identité. Leonard s'y regarde sans certitude, comme s'il ne reconnaissait pas ce qu'il voit. Il y vérifie ses tatouages, cherche des indices, tente de reconstruire ce qu'il ne peut plus retenir. Ces miroirs apparaissent dans plusieurs lieux, mais remplissent toujours la même fonction : confronter Leonard à un reflet qui l'aide péniblement à se souvenir. Ils ne confirment rien, ils interrogent. Le décor autour reste neutre, ce qui renforce le décalage entre l'image de soi et la perte de repères. Le miroir devient alors un élément-clé du récit où il ne reflète pas une vérité, mais plutôt une absence.



### 4.2.3 Pont de Bir-Hakeim (*Inception*)



Figure 46 : Projection du pont Bir-Hakeim, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (00:32:24), sur hbomax.com



Figure 47 : Projection du pont Bir-Hakeim, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (00:32:29), sur hbomax.com

Lors de la première démonstration du rêve partagé, Ariane (Elliot Page) explore un espace urbain qu'elle peut modifier à volonté. Elle se sert de deux grands miroirs, qu'elle place face à face. Le double reflet crée une continuité dans le décor avec un alignement de colonnes, de plus cela vient fermer l'espace entre les deux. Les miroirs composent donc directement l'espace. Ensuite, Ariane brise le miroir et un nouvel espace se crée. La répétition du reflet a donné place à une véritable rue, qui reprend ici les traits du Pont de Bir-Hakeim à Paris. Dans cet espace onirique, les miroirs traduisent le fonctionnement du rêve comme architecture mentale. Tout y est réflexion, duplication, mise en boucle.

#### 4.2.4 Laboratoire et salle de rêve (*Inception*)



Figure 48 : Laboratoire de Yusuf, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (00:42:46), sur hbomax.com



Figure 49 : Cobb dans le laboratoire de Yusuf, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (00:43:21), sur hbomax.com

Le laboratoire de Yusuf (Dileep Rao) est situé dans un sous-sol sombre, avec des murs en béton, peu de lumière naturelle et un plafond bas. Plusieurs lits de camp sont alignés, chacun relié à un système de perfusion. L'ensemble est compact, désordonné, avec pour seule fonction accueillir des dormeurs. Yusuf y administre un sédatif puissant à ses clients, qui viennent pour rêver pendant des heures, car les rêves sont devenus leur réalité. Le lieu est conçu pour maintenir les corps au repos pendant que leur esprit voyage. L'espace est fixe, souterrain, silencieux et soigneusement protégé de l'extérieur. Le décor est le point de départ du rêve partagé. Le laboratoire ne se distingue pas par son esthétique, mais par sa fonction. C'est un espace de passage, conçu pour isoler et déconnecter du temps réel. L'architecture est simple, mais elle joue un rôle clé dans le récit qui permet l'entrée dans un autre niveau de réalité.



#### 4.2.5 L'ascenseur à souvenir (*Inception*)



Figure 50 : Ascenseur des souvenirs de Cobb, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (00:56:20), sur hbomax.com



Figure 51 : Ascenseur des souvenirs de Cobb, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (00:58:39), sur hbomax.com

L'ascenseur est un espace fermé, métallique, sans décoration. Il dessert plusieurs niveaux, chacun donnant accès à une pièce liée à un souvenir précis de Cobb. Ces pièces sont fixes, toujours identiques, une chambre d'hôtel, une salle à manger ou encore une plage. Chaque étage correspond à une scène du passé qu'il a conservée dans son subconscient. Cobb utilise cet ascenseur pour organiser sa mémoire, comme un système d'archivage. Il en connaît l'ordre, il choisit les arrêts. Mais il interdit à Ariane de descendre à l'étage le plus bas, là où se trouve la mort de Mal. Ce niveau est accessible, mais dangereux. La structure verticale représente ici la profondeur de la mémoire, du plus visible au plus enfoui. Le décor est simple et fonctionnel. Il traduit une volonté de contrôle, mais montre aussi que ce contrôle est fragile, car même si les souvenirs sont compartimentés, ils continuent d'agir sur le présent du rêve.

#### 4.2.6 Appartement de Cobb en rêve (*Inception*)



Figure 52 : Appartement dans le rêve de Cobb, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:59:56), sur hbomax.com



Figure 53 : Appartement dans le rêve de Cobb, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (02:00:25), sur hbomax.com

Dans *Inception*, l'appartement de rêve revient à plusieurs reprises comme un lieu suspendu, calme, presque hors du temps. Il est situé en hauteur, avec une grande terrasse et de larges baies vitrées ouvertes sur une ville floue. L'espace est lumineux, bien rangé, meublé de façon simple. Les couleurs sont neutres, l'atmosphère paisible. Rien ne semble y changer. Cobb y retrouve Mal, toujours à l'identique. C'est un endroit qu'il a recréé dans ses rêves pour pouvoir continuer à la voir. L'agencement rappelle la maison qu'ils partageaient, en particulier cette pièce d'où il croit entrevoir ses enfants, sans jamais pouvoir les rejoindre. Tout est figé comme dans un souvenir préservé. Cet appartement n'est pas un décor réel, mais une image mentale, stable et rassurante, construite pour retenir ce qui a disparu. Pourtant, ce lieu n'ouvre sur rien. Il enferme plus qu'il ne protège. Cobb y revient sans parvenir à en sortir, comme piégé dans une mémoire trop parfaite. Ce décor devient une prison douce, qui l'empêche de revenir pleinement au présent.



#### 4.2.7 Les appartements volés (*Following*)

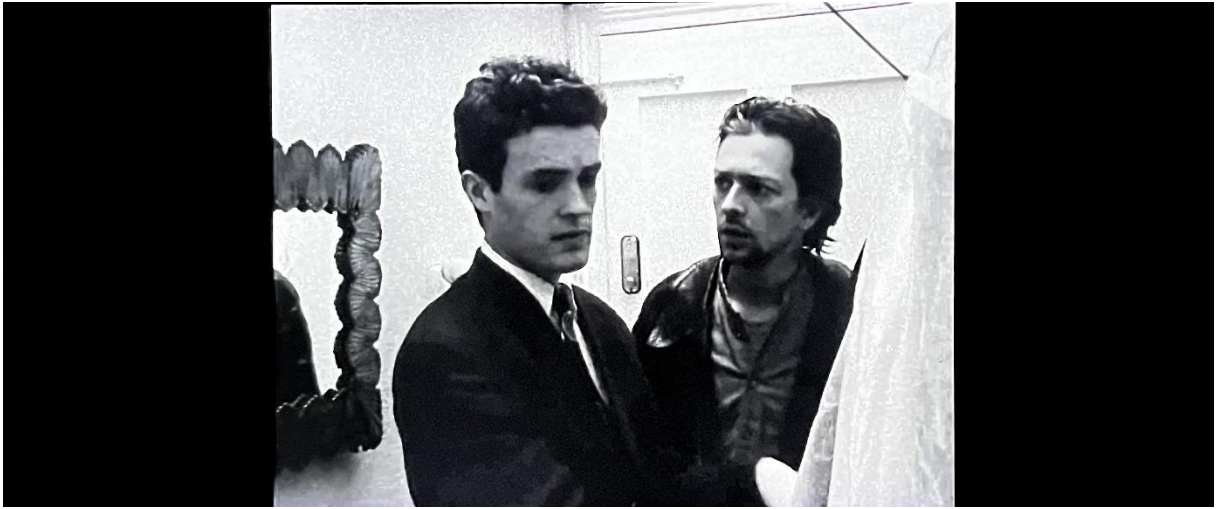


Figure 54 : Bill et Cobb cambriolant un appartement, Nolan C., *Following*, 1998, capture d'écran (00:11:43), sur mubi.com



Figure 55 : Bill et Cobb cambriolant un appartement, Nolan C., *Following*, 1998, capture d'écran (00:26:06), sur mubi.com

Dans *Following*, les appartements cambriolés forment une série d'espaces intimes que l'on découvre de l'intérieur, sans prévenir. Ce sont des salons, des chambres, des cuisines ordinaires, mais que l'intrusion transforme en terrains d'observation. Chaque lieu devient un point d'entrée dans la vie des autres. En fouillant les tiroirs, en déplaçant les objets, les personnages cherchent à comprendre, ou à provoquer une réaction. L'architecture n'est pas spectaculaire, mais elle structure le rapport entre le visible et le privé. Les murs, les meubles, les photos racontent ce que les occupants n'ont pas dit. Ces appartements ne servent pas juste de décor, ils dévoilent des identités à travers ce qu'ils contiennent. Le film les utilise comme des reflets silencieux des personnages absents. En les traversant, en les dérangeant, le récit avance. Ce sont des lieux figés au départ, mais rendus narratifs par la manière dont ils sont traversés. L'espace domestique, normalement fermé, devient vulnérable et perd son rôle protecteur en devenant un outil de lecture pour celui qui l'explore.

#### 4.2.8 Atelier de Tesla (*Le Prestige*)



Figure 56 : Vue extérieure du laboratoire de Tesla, Nolan C., *Le Prestige*, 2006, capture d'écran (00:10:20), sur hbomax.com



Figure 57 : Vue intérieure du laboratoire de Tesla, Nolan C., *Le Prestige*, 2006, capture d'écran (00:49:49), sur hbomax.com

Dans *Le Prestige*, la machine de Tesla est installée dans une salle isolée, au cœur d'un pavillon en bois situé à la montagne. L'intérieur est sombre, froid, traversé de câbles, de bobines électriques et de structures métalliques. La lumière est instable, souvent provoquée par des décharges. Au centre de la pièce se trouve la machine elle-même, entourée de quelques objets dupliques lors des essais. Les murs sont bruts, le sol nu, rien n'est décoré. L'espace sert uniquement à contenir et à tester l'appareil. C'est un lieu de travail, mais aussi un espace fermé, tenu à l'écart, où l'on cache ce qui dépasse la logique. Le dispositif électrique occupe la pièce, et l'organisation du décor traduit la dangerosité de l'expérience. La salle ne cherche pas à convaincre, elle protège, isole, retient une invention que personne ne comprend totalement. Ce n'est pas un espace de spectacle, mais un espace de transformation, où l'illusion devient réelle.

#### 4.2.9 Le théâtre (*Le Prestige*)

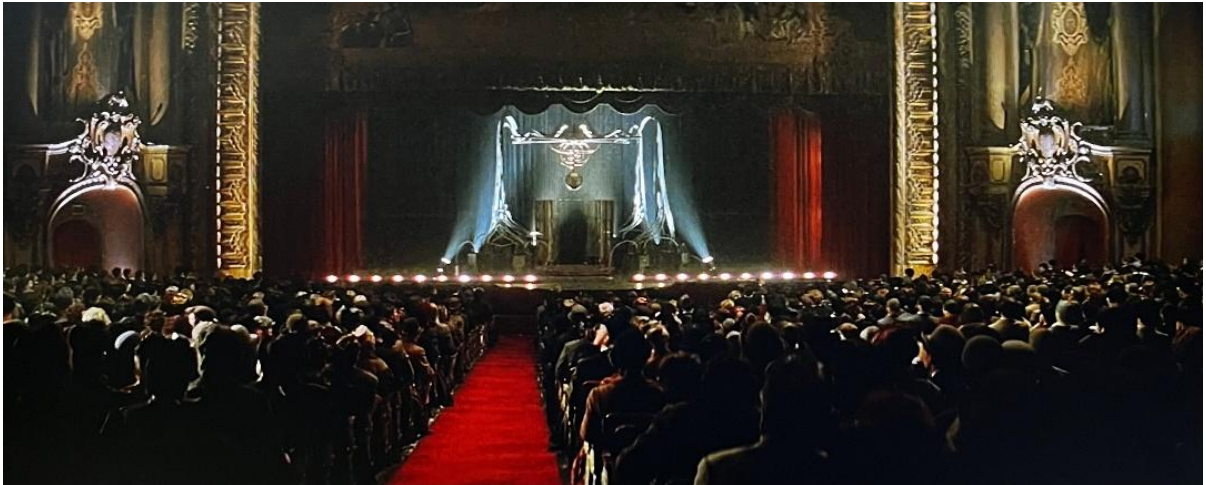


Figure 58 : Salle de théâtre, Nolan C., *Le Prestige*, 2006, capture d'écran (00:02:14), sur hbomax.com



Figure 59 : Coulisses du théâtre, Nolan C., *Le Prestige*, 2006, capture d'écran (00:03:02), sur hbomax.com

Dans *The Prestige*, le théâtre occupe une place essentielle. C'est un espace pensé pour montrer une chose tout en cachant une autre. La salle, avec ses balcons et sa scène bien éclairée, est faite pour capter l'attention (00 :02 :14). Mais tout se joue aussi derrière, dans les coulisses, dans les couloirs étroits, les trappes, les systèmes installés à l'abri des regards (00 :03 :02). C'est cette configuration qui rend possible les tours, les disparitions, les retournements. Le théâtre ne sert pas seulement de décor, il structure l'illusion, comme un dispositif narratif à part entière. Il matérialise aussi ce que vivent les personnages : l'envie de briller pour Angier (Hugh Jackman), mais aussi le besoin de dissimuler de Borden (Christian Bale). Ce lieu fait écho à leur obsession, à leur manière de construire leur vie comme un spectacle, tout en gardant l'essentiel dans l'ombre.

### 4.3 Villes narratives : la cité comme intrigue

Chez Christopher Nolan, la ville n'est pas seulement un arrière-plan. Elle s'impose dans le cadre, influence les personnages, oriente l'action et parfois, décide même du rythme du récit. Qu'elle soit réelle ou inventée, intacte ou en ruine, elle agit comme un personnage à part entière, avec ses propres contraintes, ses failles et ses zones d'ombre.

Ce sous-chapitre s'intéresse à ces moments où l'architecture urbaine devient un cadre narratif. L'idée n'est pas de dresser un inventaire de toutes les villes filmées par Nolan, mais d'examiner quelques cas où l'espace construit joue un rôle actif dans la mise en scène : il peut brouiller les repères temporels, devenir un terrain stratégique, se transformer en symbole politique, ou se figer dans une mémoire qui s'effondre.

#### 4.3.1 Anchorage (*Insomnia*)

Dans *Insomnia*, la ville n'attire pas l'attention par une architecture remarquable. Les rues sont larges et rectilignes, bordées de bâtiments simples et fonctionnels, dans un environnement qui semble figé. L'action se déroule en Alaska, à une période de l'année où le soleil ne se couche jamais. Cette lumière constante envahit les espaces urbains, efface la distinction entre le jour et la nuit et installe progressivement une impression d'immobilité. À Anchorage comme dans le petit port de Nightmute, cette clarté continue devient un élément actif du récit où elle empêche le personnage principal de trouver le sommeil, épuise ses forces et altère son jugement. L'atmosphère urbaine, ordinaire en apparence, agit alors comme une pression invisible qui dérègle la perception du temps. La ville n'est plus seulement un décor neutre, elle participe à la tension psychologique, enferme le protagoniste dans un état de veille forcée et influence directement le déroulement de l'enquête.





Figure 60 : Vue de loin du port de Nightmut, Nolan C., *Insomnia*, 2002, capture d'écran (00:04:39), sur canalplus.com



Figure 61 : Inspecteur Dormer dans une ruelle d'Anchorage, Nolan C., *Insomnia*, 2002, capture d'écran (00:34:38), sur canalplus.com



Figure 62 : Inspecteur Dormer dans Anchorage, Nolan C., *Insomnia*, 2002, capture d'écran (00:43:12), sur canalplus.com



#### 4.3.2 La ville repliée (*Inception*)



Figure 63 : Projection de Paris qui se replie sur elle-même, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran d'*Inception* (00:30:31), sur hbomax.com



Figure 64 : Projection de Paris qui se replie sur elle-même, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran d'*Inception* (00:30:42), sur hbomax.com

Dans *Inception*, Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) emmène Ariane (Elliot Page) dans un rêve qu'elle a façonné à partir de Paris. Mais cet environnement qui paraît réel n'obéit qu'aux lois établies par celle qui l'a conçu. Pour en tester les limites, Ariane modifie l'espace : les rues se redressent, les immeubles basculent et un second Paris, inversé, vient se superposer au premier. Les deux couches urbaines se rejoignent, formant une voûte architecturale qui enferme les personnages dans un volume clos, où le ciel disparaît derrière la masse compacte de la ville. Cette transformation ne se réduit pas à un effet spectaculaire : elle montre comment l'architecte de rêve peut remodeler la ville pour qu'elle devienne plus qu'un simple décor. Ici, Paris agit comme un acteur du récit, imposant ses propres règles et bouleversant les repères habituels.



#### 4.3.3 Poursuite sur Lower Wacker Drive (*The Dark Knight*)



Figure 65 : Batmobile dans Lower Wacker Drive, Nolan C., *The Dark Knight*, 2008, capture d'écran (01:17:45), sur [hbomax.com](http://hbomax.com)



Figure 66 : Batmobile dans Lower Wacker Drive, Nolan C., *The Dark Knight*, 2008, capture d'écran (01:18:15), sur [hbomax.com](http://hbomax.com)

Dans *The Dark Knight*, la poursuite du camion du Joker se déroule sur Lower Wacker Drive, un réseau routier souterrain du centre de Chicago (Gotham dans le film). Cet axe, encadré par de larges piliers et une hauteur sous plafond réduite, crée un couloir fermé qui accentue la tension. La lumière artificielle et la répétition des structures rythment visuellement la scène, donnant l'impression d'un espace qui se referme sur les véhicules lancés à pleine vitesse. L'architecture dicte le déroulement de l'action : les virages serrés, les croisements et les zones d'ombre influencent directement la stratégie des protagonistes. En utilisant cet environnement réel et identifiable, Nolan ancre la séquence dans un cadre urbain concret tout en exploitant ses contraintes pour chorégraphier la poursuite. L'espace n'est pas un simple décor, il devient un acteur qui canalise les mouvements et participe à la tension dramatique.

#### 4.3.4 Tour de Mumbai (*Tenet*)



Figure 67 : Tour de Mumbai de nuit, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (00:19:31), sur hbomax.com



Figure 68 : Tour de Mumbai de jour, Nolan C., *Tenet*, 2020, capture d'écran (00:18:00), sur hbomax.com

Dans *Tenet*, la séquence de la tour de Mumbai montre comment Nolan utilise un bâtiment réel pour structurer entièrement une scène d'action. Au milieu d'un quartier dense, l'édifice se distingue par sa hauteur, sa silhouette étroite et sa façade vitrée. L'architecture impose ses propres règles, sans accès discret ni de voie d'approche au sol. Les personnages doivent donc inventer une méthode adaptée, en descendant en rappel inversé<sup>11</sup> depuis un immeuble voisin pour atteindre la façade. La tour ne sert pas seulement de décor spectaculaire, elle détermine la stratégie, influence le mouvement et représente un espace pensé pour isoler et protéger, que les protagonistes parviennent à contourner. Nolan fait ainsi de l'architecture un élément central de la narration, transformant une contrainte spatiale en moteur dramatique.

---

<sup>11</sup> Suivant le schéma du film où la temporalité fonctionne dans les deux sens, ils utilisent le rappel pour monter et non descendre.



#### 4.3.5 Le tribunal (*The Dark Knight Rises*)



Figure 69 : Extérieur de l'hôtel de ville, Nolan C., *The Dark Knight Rises*, 2012, capture d'écran (01:36:51), sur hbomax.com



Figure 70 : Intérieur de l'hôtel de ville, Nolan C., *The Dark Knight Rises*, 2012, capture d'écran (01:57:52), sur hbomax.com

Dans *The Dark Knight Rises*, un édifice urbain central, probablement l'hôtel de ville est réquisitionné par le régime de Bane pour devenir un tribunal public improvisé. Sa façade imposante, marquée par de larges colonnes et un vaste escalier, reprend les codes de l'architecture institutionnelle, conçue pour inspirer respect et autorité. À l'intérieur, le grand hall symétrique et la hauteur sous plafond renforcent cette impression de solennité. Dans le récit, ces caractéristiques sont détournées : un lieu autrefois associé à l'ordre et à la justice devient l'espace de procès expéditifs, où la sentence est prononcée sans véritable défense. L'architecture, pensée pour valoriser l'équité, sert ici à mettre en scène l'arbitraire et la domination. Ce décor joue un rôle narratif important en matérialisant la réappropriation violente de l'espace public et la transformation de la ville sous l'occupation.

#### 4.3.6 Destruction des ponts de Gotham (*The Dark Knight Rises*)



Figure 71 : Destruction des ponts de Gotham, Nolan C., *The Dark Knight Rises*, 2012, capture d'écran (01:30:16), sur hbomax.com



Figure 72 : Destruction des ponts de Gotham, Nolan C., *The Dark Knight Rises*, 2012, capture d'écran (01:30:22), sur hbomax.com

Dans *The Dark Knight Rises*, la destruction des ponts qui relient Gotham à l'extérieur change radicalement la nature de la ville. Ces structures, pensées pour relier et faciliter les échanges, deviennent ici des points stratégiques dont la perte enferme la population. Leur effondrement isole physiquement Gotham, transformant la métropole en un territoire clos, impossible à quitter et inaccessible de l'extérieur. Cette coupure redessine la carte mentale et physique du récit : les mouvements sont limités, les ressources se raréfient et la tension monte au fil des jours. Visuellement, l'absence de ces lignes de connexion crée un sentiment d'enfermement que Nolan renforce par des plans larges montrant la ville cernée par l'eau. Les ponts ne sont pas qu'un élément du décor, ils deviennent un outil narratif puissant qui matérialise la prise de contrôle de Bane et installe un état de siège où le temps semble figé jusqu'à la reconquête.



### 4.3.7 Evolution de Gotham (*Trilogie : The Dark Knight*)

#### 4.3.7.1 *Batman Begins*



Figure 73 : Narrows, quartier de Gotham, Nolan C., *Batman Begins*, 2005, capture d'écran (01:48:48), sur hbomax.com



Figure 74: Gotham, Nolan C., *Batman Begins*, 2005, capture d'écran (01:13:20), sur hbomax.com

Dans *Batman Begins*, Gotham est une ville à bout de souffle. La criminalité gangrène ses rues et la corruption paralyse ses institutions. Le centre est dominé par de hauts immeubles gris, fatigués par le temps, tandis que les Narrows concentrent la pauvreté et la violence. Ce quartier insulaire, relié au reste de la ville par quelques ponts branlants, est un enchevêtrement de ruelles étroites, de passerelles métalliques et de façades délabrées. La brume, la lumière artificielle et le bruit constant des trains surélevés renforcent l'impression d'un environnement oppressant. Ici, tout semble clos, saturé, presque hostile. Cette Gotham-là est un organisme malade : elle étouffe ses habitants autant qu'elle les façonne. C'est dans ce décor que Batman naît, en réponse autant à ses ennemis qu'à la ville elle-même, qu'il faut rééquilibrer pour espérer la sauver.

#### 4.3.7.2 *The Dark Knight*



Figure 75 : Gotham, Nolan C., *The Dark Knight*, 2008, capture d'écran (01:22:45), sur hbomax.com



Figure 76 : Gotham durant un défilé en plein jour, Nolan C., *The Dark Knight*, 2008, capture d'écran (00:59:57), sur hbomax.com

Dans *The Dark Knight*, Gotham adopte une apparence plus homogène et moderne, largement inspirée du centre financier de Chicago. Les tours vitrées, les façades régulières et les larges avenues montrent une volonté de reconstruire une image d'ordre et de prospérité. Cette clarté visuelle fait office de contraste au chaos provoqué par le Joker. Les lieux clés tels que l'hôpital, le poste de police et les ponts sont filmés comme des repères urbains familiers que l'antagoniste parvient à détourner. L'architecture, ici, ne se fragmente plus en zones très différenciées comme dans *Batman Begins*, mais devient un espace ouvert et exposé, où chaque structure peut se transformer en scène d'attaque. La fonction narrative de Gotham dans cet opus est donc moins liée à une géographie sociale qu'à la fragilité des infrastructures face à un ennemi imprévisible.



#### 4.3.7.3 *The Dark Knight Rises*



Figure 77 : Gotham, Nolan C., *The Dark Knight Rises*, 2012, capture d'écran (01:29:54), sur hbomax.com



Figure 78 : Affrontement entre la police et les hommes de Bane dans les rues de Gotham, Nolan C., *The Dark Knight Rises*, 2012, capture d'écran (02:12:18), sur hbomax.com

Dans *The Dark Knight Rises*, Gotham est totalement coupée du reste du monde. Les ponts détruits isolent la ville et empêchent toute fuite ou renfort extérieur. Les forces de Bane prennent le contrôle de plusieurs quartiers, instaurent leurs propres règles et transforment des lieux emblématiques, comme l'hôtel de ville, en tribunal expéditif. Les réseaux de circulation sont bloqués, certains bâtiments publics sont réquisitionnés, et la vie quotidienne est paralysée. Cette situation extrême transforme la ville en un champ de bataille figé, où chaque rue ou bâtiment devient stratégique. Gotham n'est plus seulement le cadre des événements : elle est au cœur de l'intrigue et sa libération finale symbolise autant la victoire sur l'ennemi que la renaissance espérée par ses habitants.

#### 4.3.8 Les limbes (*Inception*)

Dans *Inception*, les limbes sont représentés comme une ville côtière immense et vide. Les avenues rectilignes sont bordées de tours modernes et d'immeubles vitrés, dont beaucoup sont fissurés, affaissés ou partiellement engloutis. La lumière uniforme, sans ombre marquée, renforce l'impression d'un lieu figé hors du temps. La mer, visible au bout des rues, forme une limite physique qui enferme cet espace et souligne sa fragilité. Cette ville a été conçue par Cobb et Mal au cours d'un séjour prolongé dans un état de rêve profond, l'équivalent de plusieurs décennies. Construite à partir de fragments de souvenirs et d'éléments imaginés, elle combine une logique urbaine cohérente avec un alignement régulier des voies, des façades répétitives et des gabarits homogènes. Les bâtiments sont pensés pour reproduire fidèlement la réalité, mais leur état de ruine traduit l'usure de ce monde mental. Cet espace n'est pas neutre car il est le produit d'une mémoire partagée, figée à un instant donné, et il conserve cette forme sans jamais évoluer. Narrativement, les limbes fonctionnent comme un espace clos, structuré mais voué à se dégrader. L'architecture, avec ses rues terminant sur la mer, la répétition des blocs et l'absence de transitions vers d'autres environnements, limite toute progression possible. Tant que Cobb ne rompt pas son attachement à ce qu'il a construit avec Mal, cet espace reste une impasse, à la fois mentale et physique, qui maintient les personnages dans un état d'immobilité.





Figure 79 : Les limbes, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:56:58), sur hbomax.com



Figure 80 : Les limbes, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:55:24), sur hbomax.com



Figure 81 : Les limbes, Nolan C., *Inception*, 2010, capture d'écran (01:58:02), sur hbomax.com

# Conclusion

L'objectif de ce travail était de voir et comprendre comment Christopher Nolan utilise l'architecture pour appuyer la narration dans ses films. L'idée était de regarder comment les lieux choisis, les éléments architecturaux ou les espaces urbains influencent la manière dont un film se déroule. Avec mon regard d'étudiant en architecture et mon intérêt pour le cinéma, j'ai cherché à montrer que chez Nolan, un bâtiment ou une rue peut peser autant dans le récit qu'un personnage ou un dialogue.

J'ai d'abord choisi de revenir sur le parcours de Christopher Nolan, en parcourant sa vie suivant ses films dans l'ordre et en notant ce qui marquait chaque étape, d'une collaboration longue durée à son budget grandissant de projet en projet. L'idée, c'était de voir comment il a construit sa manière de filmer et comment certaines influences, qu'elles soient cinématographiques ou architecturales, se sont installées dans son travail. Cela m'a aussi permis de comprendre pourquoi on retrouve souvent les mêmes thèmes et la même attention à l'espace dans ses histoires. Ce passage était important, parce qu'il m'a donné des repères pour lire ses choix plus tard dans l'analyse.

Ensuite, l'état de l'art m'a permis de poser un cadre théorique en m'appuyant sur différents auteurs qui traitent des liens entre architecture, espace et narrativité. Cette partie m'a permis de mieux cerner l'influence d'un lieu sur la manière dont on perçoit une histoire, au cinéma comme ailleurs. Les notions abordées m'ont servi de base pour analyser les films de Nolan avec un regard plus précis, en allant au-delà de l'esthétique des décors pour m'intéresser à leur rôle dans la construction du récit.

J'ai ensuite analysé chaque film, un par un et par ordre de sortie, de *Following* à *Oppenheimer*, en m'intéressant aux lieux de tournage, aux décors utilisés et à la façon dont ils étaient filmés. Cette étape était essentielle afin d'observer concrètement comment Nolan choisit et met en valeur ses espaces. Elle m'a permis de relever des constantes dans son approche, mais aussi de repérer des variations selon les époques ou les projets. Ces observations ont servi de base au travail plus ciblé du journal de bord, où j'ai regroupé et croisé certaines scènes autour de thématiques précises.

J'ai ensuite analysé chaque film, un par un et par ordre de sortie, de *Following* à *Oppenheimer*, en m'intéressant aux lieux de tournage, aux décors utilisés et à la façon dont ils étaient filmés.



Cette étape mettait déjà en lumière l'architecture présente dans ses films de manière globale, en montrant comment Nolan intègre ses espaces au récit. Elle m'a aussi permis de repérer des constantes et des évolutions dans sa manière de les utiliser. C'est grâce à ce travail que j'ai pu sélectionner avec précision les films et les scènes les plus pertinentes pour la suite, celles qui illustraient le mieux mes différents axes de recherche dans le journal de bord.

Le journal de bord m'a permis de quitter l'analyse chronologique pour croiser les films et leurs scènes. En regroupant mes observations par thèmes, j'ai pu repérer des constantes dans la façon dont Nolan utilise ses décors et isoler les situations où l'architecture devient un véritable moteur narratif. L'axe sur l'architecture du temps a montré que certains décors sont conçus pour manipuler directement la perception du temps, confirmant que l'architecture n'est pas seulement un cadre visuel mais un outil structurant de l'histoire. L'étude des architectures mentales et symboliques a mis en évidence que Nolan utilise l'espace pour matérialiser des notions abstraites comme la mémoire ou l'identité, offrant ainsi une lecture visuelle de l'intériorité des personnages. Enfin, l'analyse des villes narratives a démontré que l'environnement urbain peut jouer un rôle actif dans l'intrigue, où l'urbanisme et les structures de la ville influencent directement l'action et renforcent la portée narrative des films.

L'ensemble du travail montre que, chez Christopher Nolan, l'architecture dépasse largement sa fonction de décor. Elle participe pleinement à la construction de la narration, qu'il s'agisse de structurer le temps, de traduire l'état intérieur des personnages ou de donner à la ville un rôle actif dans l'histoire. En répondant à la question posée, l'analyse met en lumière les procédés par lesquels Nolan mobilise l'espace filmique : choix et conception des décors, intégration de structures construites dans la mise en scène, utilisation de la ville comme composante dramaturgique. Ces éléments confirment que, dans son cinéma, l'architecture n'est pas neutre mais elle est pensée et exploitée comme un outil narratif précis, capable d'orienter la perception et de servir la progression du récit.

En conclusion, l'analyse de l'œuvre de Christopher Nolan révèle les procédés par lesquels il mobilise l'architecture pour mettre en forme et rythmer la relation entre espace, temps et narration.



# Bibliographie

## Filmographie

- Nolan, C. (Réalisateur). 1998. *Following* [Film]. Next Wave Films.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2000. *Memento* [Film]. Newmarket Films.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2002. *Insomnia* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2005. *Batman Begins* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2006. *Le Prestige* [Film]. Touchstone Pictures ; Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2008. *The Dark Knight* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2010. *Inception* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2012. *The Dark Knight Rises* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2014. *Interstellar* [Film]. Paramount Pictures ; Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2017. *Dunkерque* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2020. *Tenet* [Film]. Warner Bros.
- Nolan, C. (Réalisateur). 2023. *Oppenheimer* [Film]. Universal Pictures.

## Ouvrages

- BACHELARD, G. (1957). *La poétique de l'espace*. Les Presses universitaires de France
- BERTHOME, J.-P. (2023, Mars). *Le décor de film. De D.W. Griffith à Bong Joon-ho*. Capricci
- EBERL, J. T. & DUNN, G. A. (2017). *The philosophy of Christopher Nolan*. Lexington Books.
- FURBY, J., & JOY, S. (2015). *The cinema of Christopher Nolan : Imagining the impossible*. Wallflower Press.
- GERARDIN, T. (2021). *Christopher Nolan : La possibilité d'un monde*. Playlist Society.
- GOH, R. B. H. (2022). *Christopher Nolan: Filmmaker and philosopher*. Bloomsbury Academic.
- GRAF, Z. (2020, Mai). *Espace et cinéma*. prepaSernin.
- IRWIN, W. (2012). *Inception and philosophy: Because it's never just a dream*. Wiley.
- JOY, S. (2020). *The traumatic screen: The films of Christopher Nolan*. Intellect.
- LAMSTER, M. (2000). *Architecture and FILM*. Princeton Architectural Press.
- LAGUARDA, A. (2016). *Des films et des maisons*. Rouge Profond.
- MAGANA, J, SERAJI, N. (2015). *Architecture et cinéma*. Infolio.
- MCGOWAN, T. (2012). *The fictional Christopher Nolan*. University of Texas Press.



- MOONEY, D. (2018). *Christopher Nolan: A critical study of the films*. McFarland & Company.
- NATHAN, I. (2022). *Christopher Nolan : Le cinéaste iconique et ses films*. LeMay
- PARKINSON, C., & LABROUILLERE, I. (2023). *A critical companion to Christopher Nolan*. Lexington Books.
- RUSSELL, J. (2023). *The political Christopher Nolan : Liberalism and the Anglo-American vision*. Lexington Books.
- SIMOND, C. (2009). *Cinéma et architecture : La relève de l'art*. Aléas
- TOBE, R. (2017). *Film, Architecture and Spatial Imagination*. Routledge

## Articles en ligne

- ALBERA, F. (2016). *Habiter un plan au cinéma*. Sens-Dessous, 17, p.135-147. <https://doi.org/10.3917/sdes.017.0135>
- COMMISSION DES CINE-CLUBS DU CENTRE CATHOLIQUE DU CINEMA DE MONTREAL. (1956, Février). *Séquences*, 3, p.4-13. <https://www.erudit.org/fr/revues/sequences/1956-n3-sequences1150033/feuilletege/#page/n1/mode/2up>
- CHARITONIDOU, M. (2020). Simultaneously Space and Event : Bernard Tschumi's Conception of Architecture. *ARENA Journal Of Architectural Research*, 5(1). <https://doi.org/10.5334/ajar.250>
- GOUY, T. (2023). *Learning from Blade Runner : les résonnances entre cinéma de science-fiction et architecture*. Architecture, aménagement de l'espace. [Mémoire de fin d'études]. (ffdumas-04275438f) <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04275438v>

- L'architecture dans le cinéma : du décor à la narration. (2023, Décembre). *Lessert 1382*. <https://lessert1382.com/larchitecture-dans-le-cinema-du-decor-a-la-narration.php>
- VILLIEN De GABIOLE, A. (2019-2020). *Perception et retranscription de l'architecture à travers le cinéma* [Enoncé théorique de master]. [https://ia-living-archives-2021.s3-zh.os.switch.ch/filer\\_public/6f/b1/6fb1b518-046c-43c0-a65c-5dd77e0d8832/2020\\_138\\_enonce\\_enonce-villien\\_de\\_gabiole\\_amaury.pdf](https://ia-living-archives-2021.s3-zh.os.switch.ch/filer_public/6f/b1/6fb1b518-046c-43c0-a65c-5dd77e0d8832/2020_138_enonce_enonce-villien_de_gabiole_amaury.pdf)
- PALLASMAA, J. (2000). *In situ : Lived Space in Architecture and Cinema*. [https://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable\\_architecture/Juhani\\_Pallasmaa/index.html](https://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/index.html)
- PALLASMAA, J. (2017). *Percevoir et ressentir les atmosphères*. Phantasia [En ligne]. 5. <https://popups.uliege.be/0774-7136/index.php?id=788&format=print>
- PSARRA, S. (2009). *Architecture and Narrative*. Dans *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9780203639672>
- RICOEUR, P. (2016). *Architecture et narrativité*. *Etudes Ricoeuriennes*, 7, (2), p.20-30. [https://www.researchgate.net/publication/288924517\\_Architecture\\_et\\_Narrativite](https://www.researchgate.net/publication/288924517_Architecture_et_Narrativite)
- SPIER, S. (2001). *Place, authorship and the concrete : three conversations with Peter Zumthor*. *Architectural Research Quarterly*, 5(1). <https://doi.org/10.1017/s135913550100104x>

## Emission de radio

- VAN REETH, A. (2020). *Dans le cerveau de Christopher Nolan*. [Emission de radio]. Radiofrance. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-dans-le-cerveau-de-christopher-nolan>

# Table des illustrations

Figure 1 : Portrait de Christopher Nolan, ©Magnus Nolan, sur time.com.....	16
Figure 2 : Bill suit Cobb dans les rues de Londres, Nolan C., Following, 1998, sur criterion.com.....	19
Figure 3 : Leonard Shelby montrant un polaroïd, Nolan C., Memento, 2000, sur thequietus.com.....	19
Figure 4 : Batman dans des ruines, Nolan C., The Dark Knight, 2012, sur legendary.com.....	23
Figure 5 : Station spatiale orbitale, Kubrick S., 2001 : L'Odyssée de l'Espace, 1968, sur moriareviews.com.....	27
Figure 6 : Station spatiale orbitale, Nolan C., Interstellar, 2014, sur lehollandaisvolant.net ...	27
Figure 7 : Christopher Nolan derrière la caméra, publié par Laure A., sur lemagducine.fr .....	39
Figure 8 : Affiche du film, Nolan C., Following, 1998, sur mubi.com .....	41
Figure 9 : Leonard dans une chambre de motel, Nolan C., Memento, 2000, sur lebleudumiroir.fr .....	43
Figure 10 : Lumière de nuit à travers les stores, Nolan C., Insomnia, 2002, capture d'écran (00:36:54) sur canalplus.com .....	45
Figure 11 : Inspecteur Dormer pendant une insomnie, Nolan C., Insomnia, 2002, capture d'écran (00:36:56) sur canalplus.com .....	45
Figure 12 : Prisonniers sur une plate-forme en saillie, planche 10 de Carceri Francesco Piranesi de GB Piranesi Opere varie, Vol. VIII., sur arts.unimelb.edu.au.....	47
Figure 13 : Gotham, Nolan C., Batman Begins, 2005, capture d'écran (01:52:27) sur hbomax.com .....	47
Figure 14 : Angier et son assistante sur scène, Nolan C., Le Prestige, 2006, capture d'écran (01:00:55) sur hbomax.com.....	49
Figure 15 : Penthouse de Bruce Wayne, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (00:12:17) sur hbomax.com.....	51
Figure 16 : Batcave, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (00:13:08) sur hbomax.com .....	51
Figure 17 : Affiche du film, Nolan C., Inception, 2010, sur pxfuel.com .....	53
Figure 18 : Lang F., Metropolis, 1927, sur les2scenes.fr .....	55
Figure 19 : Maison des Cooper sur Terre, Nolan C., Interstellar, 2014, capture d'écran (00:13:53) sur hbomax.com.....	57

Figure 20 : Planète Miller, Nolan C., Interstellar, capture d'écran (01:08:59) sur hbomax.com	57
Figure 21 : Planète Mann, Nolan C., Interstellar, 2014, capture d'écran (01:35:17) sur hbomax.com	57
Figure 22 : Affiche du film, Nolan C., Dunkerque, 2017, sur blog.son-video.com	59
Figure 23 : Carré SATOR d'Oppède (France), sur wikipedia.org	61
Figure 24 : Robert Oppenheimer dans le sénat, Nolan C., Oppenheimer, 2023, sur paperjam.lu	63
Figure 25 : Robert Oppenheimer à Los Alamos, Nolan C., Oppenheimer, 2023, sur indianexpress.com	63
Figure 26 : Plan du Freeport d'Oslo, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (00:38:37) sur hbomax.com	66
Figure 27 : Sas d'inversion temporelle, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (01:24:10) sur hbomax.com	66
Figure 28 : Le môle, Nolan C., Dunkerque, 2017, capture d'écran (00:11:14) sur hbomax.com	67
Figure 29 : La plage, Nolan C., Dunkerque, 2017, capture d'écran (00:06:33) sur hbomax.com	67
Figure 30 : Niveau 1 du rêve, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:39:12) sur hbomax.com	69
Figure 31 : Niveau 2 du rêve, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:39:22) sur hbomax.com	69
Figure 32 : Niveau 3 du rêve, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:42:03) sur hbomax.com	69
Figure 33: Le Tesseract, Nolan C., Interstellar, 2014, capture d'écran (02:27:17) sur hbomax.com	70
Figure 34 : Le Tesseract, Nolan C., Interstellar, 2014, capture d'écran (02:30:29) sur hbomax.com	70
Figure 35 : Station Cooper, Nolan C., Interstellar, 2014, capture d'écran (02:37:09) sur hbomax.com	71
Figure 36 : Station Cooper, Nolan C., Interstellar, 2014, capture d'écran (02:37:14) sur hbomax.com	71
Figure 37 : Vue extérieure de l'Opéra à Kiev, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (00:01:58) sur hbomax.com	72



Figure 38 : Vue intérieure de l'Opéra à Kiev, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (00:02:39) sur hbomax.com.....	72
Figure 39 : Base Stalsk-12, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (02:00:38) sur hbomax.com .....	73
Figure 40 : Vue intérieure du bunker, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (02:07:18) sur hbomax.com .....	73
Figure 41 : Chambre de motel, Nolan C., Memento, 2000, capture d'écran (00:02:55), sur primevideo.com .....	75
Figure 42 : Chambre de motel, Nolan C., Memento, 2000, capture d'écran (00:10:35), sur primevideo.com .....	75
Figure 43 : Coursive de motel, Nolan C., Memento, 2000, capture d'écran (00:12:15), sur primevideo.com .....	75
Figure 44 : Leonard devant le miroir, Nolan C., Memento, 2000, capture d'écran (00:15:34), sur primevideo.com .....	76
Figure 45 : Leonard devant le miroir, Nolan C., Memento, 2000, capture d'écran (00:16:47), sur primevideo.com .....	76
Figure 46 : Projection du pont Bir-Hakeim, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (00:32:24), sur hbomax.com.....	77
Figure 47 : Projection du pont Bir-Hakeim, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (00:32:29), sur hbomax.com.....	77
Figure 48 : Laboratoire de Yusuf, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (00:42:46), sur hbomax.com .....	78
Figure 49 : Cobb dans le laboratoire de Yusuf, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (00:43:21), sur hbomax.com.....	78
Figure 50 : Ascenseur des souvenirs de Cobb, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (00:56:20), sur hbomax.com.....	79
Figure 51 : Ascenseur des souvenirs de Cobb, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (00:58:39), sur hbomax.com.....	79
Figure 52 : Appartement dans le rêve de Cobb, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:59:56), sur hbomax.com.....	80
Figure 53 : Appartement dans le rêve de Cobb, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (02:00:25), sur hbomax.com.....	80
Figure 54 : Bill et Cobb cambriolant un appartement, Nolan C., Following, 1998, capture d'écran (00:11:43), sur mubi.com .....	81

Figure 55 : Bill et Cobb cambriolant un appartement, Nolan C., Following, 1998, capture d'écran (00:26:06), sur mubi.com .....	81
Figure 56 : Vue extérieure du laboratoire de Tesla, Nolan C., Le Prestige, 2006, capture d'écran (00:10:20), sur hbomax.com.....	82
Figure 57 : Vue intérieure du laboratoire de Tesla, Nolan C., Le Prestige, 2006, capture d'écran (00:49:49), sur hbomax.com.....	82
Figure 58 : Salle de théâtre, Nolan C., Le Prestige, 2006, capture d'écran (00:02:14), sur hbomax.com.....	83
Figure 59 : Couloirs du théâtre, Nolan C., Le Prestige, 2006, capture d'écran (00:03:02), sur hbomax.com.....	83
Figure 60 : Vue de loin du port de Nightmut, Nolan C., Insomnia, 2002, capture d'écran (00:04:39), sur canalplus.com.....	85
Figure 61 : Inspecteur Dormer dans une ruelle d'Anchorage, Nolan C., Insomnia, 2002, capture d'écran (00:34:38), sur canalplus.com.....	85
Figure 62 : Inspecteur Dormer dans Anchorage, Nolan C., Insomnia, 2002, capture d'écran (00:43:12), sur canalplus.com.....	85
Figure 63 : Projection de Paris qui se replie sur elle-même, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran d'Inception (00:30:31), sur hbomax.com.....	86
Figure 64 : Projection de Paris qui se replie sur elle-même, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran d'Inception (00:30:42), sur hbomax.com.....	86
Figure 65 : Batmobile dans Lower Wacker Drive, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (01:17:45), sur hbomax.com.....	87
Figure 66 : Batmobile dans Lower Wacker Drive, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (01:18:15), sur hbomax.com.....	87
Figure 67 : Tour de Mumbai de nuit, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (00:19:31), sur hbomax.com.....	88
Figure 68 : Tour de Mumbai de jour, Nolan C., Tenet, 2020, capture d'écran (00:18:00), sur hbomax.com.....	88
Figure 69 : Extérieur de l'hôtel de ville, Nolan C., The Dark Knight Rises, 2012, capture d'écran (01:36:51), sur hbomax.com.....	89
Figure 70 : Intérieur de l'hôtel de ville, Nolan C., The Dark Knight Rises, 2012, capture d'écran (01:57:52), sur hbomax.com.....	89
Figure 71 : Destruction des ponts de Gotham, Nolan C., The Dark Knight Rises, 2012, capture d'écran (01:30:16), sur hbomax.com.....	90

Figure 72 : Destruction des ponts de Gotham, Nolan C., The Dark Knight Rises, 2012, capture d'écran (01:30:22), sur hbomax.com .....	90
Figure 73 : Narrows, quartier de Gotham, Nolan C., Batman Begins, 2005, capture d'écran (01:48:48), sur hbomax.com.....	91
Figure 74: Gotham, Nolan C., Batman Begins, 2005, capture d'écran (01:13:20), sur hbomax.com .....	91
Figure 75 : Gotham, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (01:22:45), sur hbomax.com .....	92
Figure 76 : Gotham durant un défilé en plein jour, Nolan C., The Dark Knight, 2008, capture d'écran (00:59:57), sur hbomax.com .....	92
Figure 77 : Gotham, Nolan C., The Dark Knight Rises, 2012, capture d'écran (01:29:54), sur hbomax.com .....	93
Figure 78 : Affrontement entre la police et les hommes de Bane dans les rues de Gotham, Nolan C., The Dark Knight Rises, 2012, capture d'écran (02:12:18), sur hbomax.com .....	93
Figure 79 : Les limbes, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:56:58), sur hbomax.com .....	95
Figure 80 : Les limbes, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:55:24), sur hbomax.com .....	95
Figure 81 : Les limbes, Nolan C., Inception, 2010, capture d'écran (01:58:02), sur hbomax.com .....	95